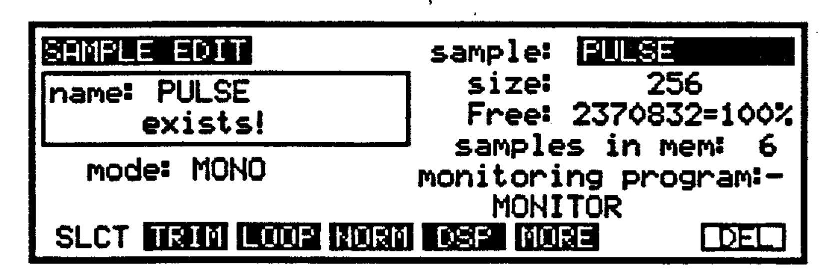
EDIT SAMPLE

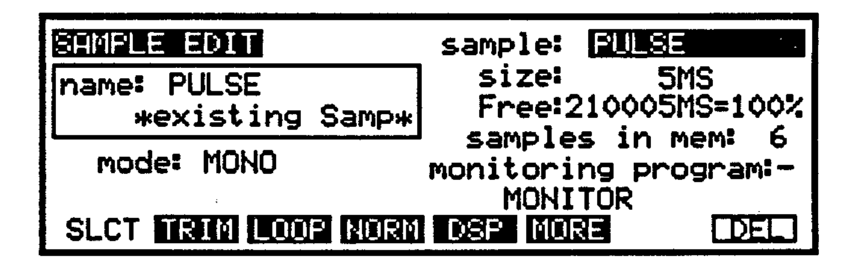
En supposant que vous avez réalisé quelques enregistrements, voyons maintenant comment les éditer.

Pour éditer un échantillon, appuyez sur EDIT (bien sûr vous devez d'abord être en mode SAMPLE). Vous obtiendrez cet écran :



Ici vous pouvez voir l'une des formes d'onde d'échantillon par défaut, une forme d'onde du type impulsion, appelée, ce qui n'est pas surprenant, PULSE. Sur cet écran figurent également des renseignements concernant la capacité mémoire et la taille de l'échantillon sélectionné, le volume de mémoire disponible et combien d'échantillons sont alors en mémoire.

En EDIT SAMPLE, vous avez un autre type d'affichage, c'est un affichage temporaire vous permettant de voir la longueur de l'échantillon, etc., en millisecondes et vous pouvez passer d'un type d'affichage à l'autre en appuyant à nouveau sur l'une des touches de pages et en la maintenant appuyée. Vous pouvez aussi réappuyer sur la touche page pour passer de l'affichage des notes MIDI sous forme de numéros à l'affichage des noms. Dans cette page, appuyer sur SLCT passera de l'affichage en points d'échantillon à celui en millisecondes et fera apparaître cet écran:



***NOTE:** L'affichage en millisecondes est uniquement une référence - vous ne pouvez pas éditer en millisecondes.*

Seuls deux champs sont disponibles sur la page SLCT :

monitoring program:- vous permet d'écouter l'échantillon que vous faites, ou avez fait, ou êtes en train d'éditer, par rapport au programme dans lequel il est situé. Supposons que vous ayez enregistré un échantillon de caisse claire et qu'il est placé dans le programme DRUMS 1. En sélectionnant DRUMS 1 dans ce champ, vous pourrez l'éditer en EDIT SAMPLE pendant que vous écoutez les autres échantillons de batteries contenus dans le programme. Par exemple, pour tronquer le début de la caisse claire de façon à ce qu'elle rende bien, vous pouvez écouter aussi les autres batteries, peut-être même les séquencer pendant que vous éditez. Le champ mode: permet de choisir si votre édition ou votre échantillonnage sera effectué en MONO ou en STEREO. Ceci peut être programmé ici et dans d'autres pages si vous le désirez.

Les touches de fonction en dessous sont les suivantes :

SLCT — Cette touche permet d'accéder à la page TRIM, où il est possible de modifier le point de début et le point de fin d'un échantillon.

TRIM — Vous amène à la page de réglage d'enregistrement où vous pouvez programmer des paramètres comme la fréquence et la durée d'échantillonnage, etc...

LOOP — Cette touche vous permet d'accéder à la page LOOP, où il est possible de définir les points de bouclage d'un échantillon.

NORM — Cette touche permet d'accéder à la page de normalisation de gain, afin d'amener le niveau de l'échantillon au maximum utilisable, ce qui procure un meilleur rapport signal/bruit et optimise la dynamique de l'échantillonneur.

DSP — Cette touche permet d'accéder à la page de DIGITAL SIGNAL PROCESSING, où il est possible d'appliquer une dilatation/compression temporelle (timestretch), de rééchantillonner, ou d'appliquer une égalisation à l'échantillon.

MORE — Permet d'accéder à des fonctions de montage plus poussées, où il est possible de pratiquer des montages "par section" (autrement dit, d'ôter par montage des parties de l'échantillon), mixer, accoler, séparer, mélanger, accorder ou renverser des échantillons, et créer des fondus-enchaînés (fade in et out).

DEL — Cette touche permet d'effacer des échantillons de la mémoire.

Nous reviendrons d'ici peu sur ces fonctions.

SUPPRESSION D'ÉCHANTILLONS

Il est possible de supprimer des échantillons à l'aide de la touche DEL - F8. En appuyant dessus, le message suivant sera affiché :

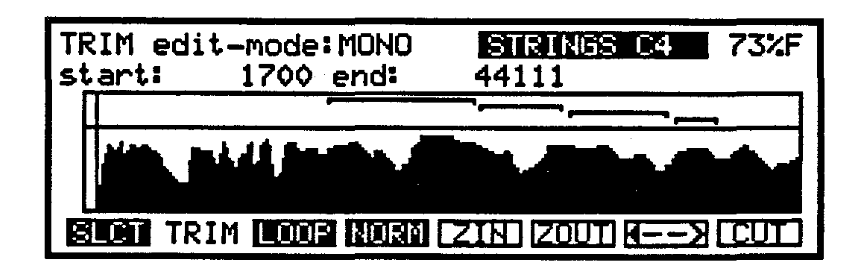
```
delete one sample ?                 GO ABORT
```

et vous devrez par conséquent appuyez sur F7 ou F8.

> ***NOTE:** Effacer des échantillons est définitif. Veuillez vous assurer que vous les avez sauvegardés sur disquette avant de les effacer, au cas où vous voudriez les réutiliser plus tard.*

TRONQUER DES ÉCHANTILLONS

Pressing TRIM sur la page principale SLCT pour aller directement dans la page TRIM et vous aurez un affichage correspondant à peu près à ceci:

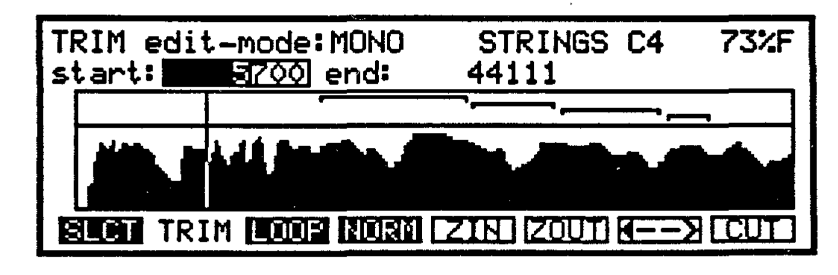


Ceci indique la forme d'onde de l'échantillon sélectionné. Vous pouvez éditer les champs start: et end: en conséquence.

Les champs du haut vous permettent de sélectionner une édition en STEREO ou en MONO (c'est inutile de choisir STEREO si l'échantillon est mono!) et vous pouvez, si vous le souhaitez, sélectionner un autre échantillon à éditer. Le chiffre à droite de la ligne du haut indique la quantité de mémoire libre.

Avec le curseur sur le champ start: vous pouvez déplacer le point de départ. Rappelez-vous que vous avez la possibilité de modifier les grands nombres comme celui-ci de plusieurs manières (voir l'INTRODUCTION). Vous pouvez taper un nombre directement à partir du pavé numérique ou utiliser le bouton DATA. Chaque champ numérique est accessible séparément, vous permettant d'éditer des nombres aussi grands beaucoup de souplesse. Par exemple, pour faire un changement important du point de départ, déplacez le curseur sur la position juste avant le 1 - en bougeant le curseur vous incrémenterez par bonds. C'est pratique pour se déplacer dans les sons avec peu d'efforts. Quand vous êtes près de l'endroit désiré, déplacez le curseur d'une position à droite pour bouger par incrémentations plus petites. Au fur et à mesure que vous vous rapprochez du point que vous voulez programmer, utilisez des incrémentations plus fines jusqu'à ce que, le curseur étant placé sur le champ le plus à droite, vous éditiez à une résolution de la finesse d'un point d'échantillon. Pendant que vous éditez et changez les valeurs ici (ou dans un des champs d'édition d'échantillon), vous pouvez écouter le résultat en temps réel en jouant sur le clavier.

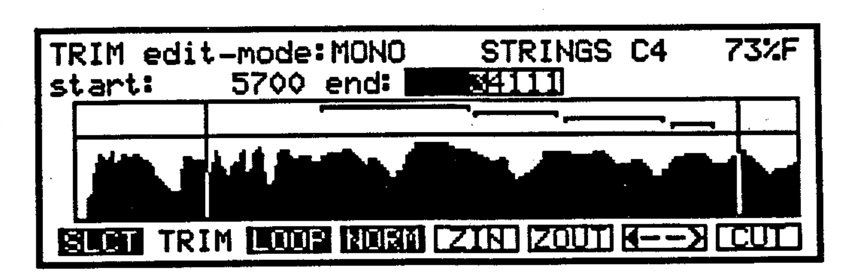
Déplacez le point de départ vous donnera un affichage comme celui-ci:



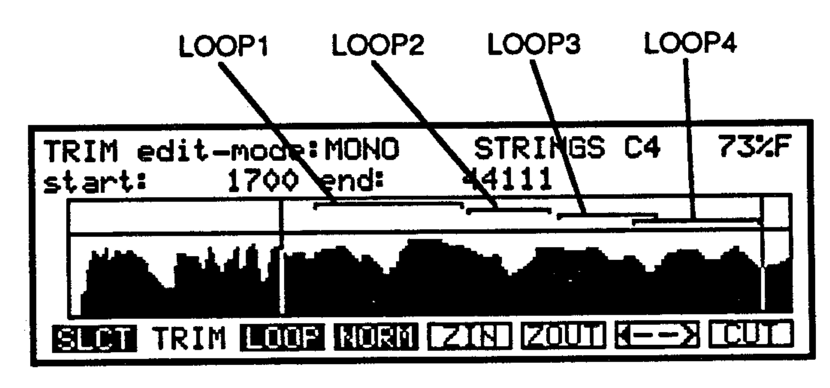
Vous verrez une ligne verticale indiquant la position du point de départ. Celui-ci peut être réglé avec le contrôle DATA.

NOTE: *Si le paramètre THRESHOLD a été correctement réglé lors de l'enregistrement, le point de début devrait tomber précisément sur le début de l'échantillon, et il ne devrait normalement pas être nécessaire de procéder à des ajustements, à moins que vous ne le désiriez vraiment. Vous pouvez vérifier l'absence de retard en jouant l'échantillon quelques octaves plus bas, ce qui allongera un délai éventuel.*

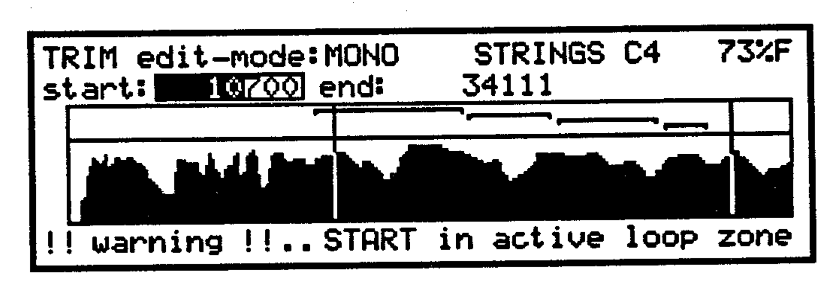
Déplacer le curseur sur le champ end: pour le régler, vous obtiendrez l'affichage suivant :



Comme pour le champ start: vous pouvez déplacer le curseur dans le champ numérique par l'intermédiaire des touches +/< et -/> du clavier numérique. Vous apercevrez au-dessus de l'affichage des formes d'ondes des lignes horizontales, qui vous indiquent où vos points de bouclage sont placés. Le nombre maximal de lignes visualisées est de quatre - la plus haute correspond à la boucle LOOP 1, celle du dessous est LOOP 2, puis vient LOOP 3 et, tout en bas, LOOP 4, comme indiqué sur l'écran ci-dessous.

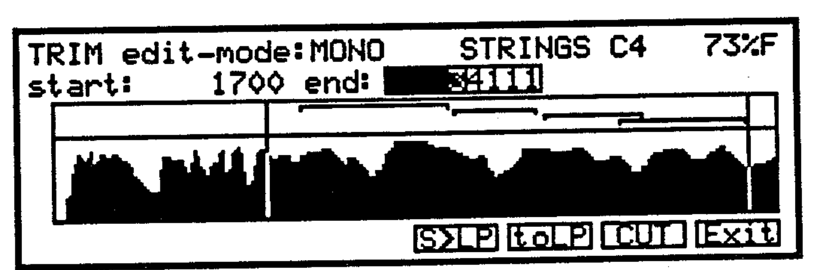


Les points de bouclage ne peuvent être modifiés dans la page TRIM, mais leur visualisation vous permet de mieux repérer votre position au moment de choisir les points de début et de fin afin de les régler. Si vous déplacez le point de début ou de fin à l'intérieur d'une boucle, cet écran apparaîtra :



Le même type de message s'afficherait si vous aviez déplacé le point de fin à l'intérieur de la boucle. Cet avertissement n'apparaît que temporairement, et il est conseillé de déplacer le point de début ou de fin hors de la boucle.

Une fois les points de début et de fin réglés, appuyez sur F8 - CUT - pour vous débarrasser des portions d'audio indésirables de part et d'autre de ces points. L'écran suivant apparaîtra :

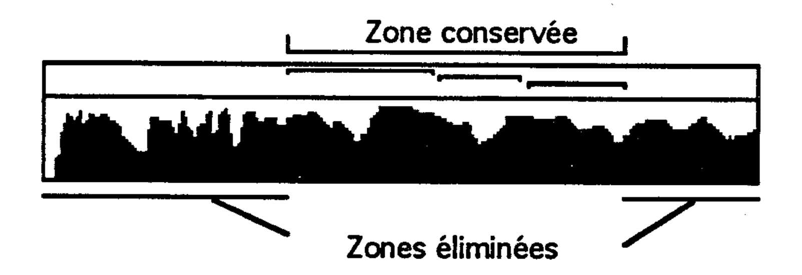


Les quatre options de montage sont les suivantes :

Exit — Cette commande vous fera sortir de l'écran CUT, et vous ramènera dans la page TRIM. Utilisez-la si vous changez d'avis lors des réglages.

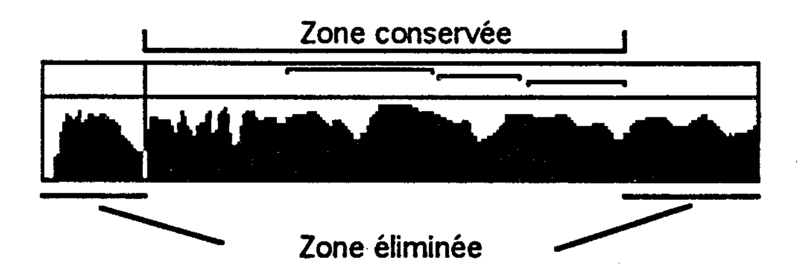
CUT — Cette commande éliminera l'audio situé avant le point de début et après le point de fin que vous avez établis manuellement. Veuillez noter que si les points de début ou de fin sont situés à l'intérieur d'une zone de boucle active, la commande CUT sera ignorée.

toLP — Cette commande élimine automatiquement l'audio situé avant le début de la première boucle et après la fin de la dernière, avec une précision de quelques mots numériques, sans tenir compte des points de début et de fin que vous aviez établis manuellement dans la page TRIM. Habituellement, la plupart des utilisateurs travaillent sur une seule boucle, ce qui fait que l'audio est éliminé juste avant et juste après cette boucle. Si plusieurs boucles sont utilisées, le S3000XL repèrera de lui-même la fin de la dernière boucle, et saura à partir d'où il doit éliminer le son.



Cette fonction peut être utilisée sur des sons ne possédant pas d'attaque définie. Par exemple, pour échantillonner des formes d'ondes synthétiques désaccordées, seule la portion de boucle située au milieu de l'échantillon est nécessaire : l'audio situé de chaque côté peut être éliminé. De même, quand vous échantillonnez un seul cycle de formes d'ondes synthétiques, vous gagnerez beaucoup d'espace en éliminant l'audio situé de part et d'autre des points de bouclage.

S>LP — Cette commande permet d'éliminer les données correspondant à l'audio situé avant le point de début que vous avez déterminé manuellement et après la fin de la dernière boucle active.



Cette option devrait être utilisée lors du montage de sons possédant une attaque prononcée que vous désirez ne pas perdre, mais dont les données audio situées après le point de fin de la dernière boucle sont inutiles et peuvent être éliminées.

NOTE: *Ce processus est destructif et, à moins que vous n'ayez sauvegardé cet échantillon sur disque, le fait d'activer une des options de montage effacera irrémédiablement les données situées de part et d'autre des points de début et de fin.*

Bien qu'il soit possible d'éditer à l'oreille avec beaucoup de précision, il est parfois nécessaire de voir ce que l'on fait. Vous pouvez utiliser le zoom sur la forme d'onde à l'aide de la touche ZIN. En appuyant plusieurs fois dessus vous élargirez l'affichage de la forme d'onde jusqu'à ce que vous puissiez voir des échantillons individuels de la grandeur d'un centimètre. L'affichage s'axe sur le point de départ. Bien sûr, vous ne pouvez plus voir le point de fin, aussi appuyez sur la touche <--> pour passer du point de départ à celui de fin pour l'édition.

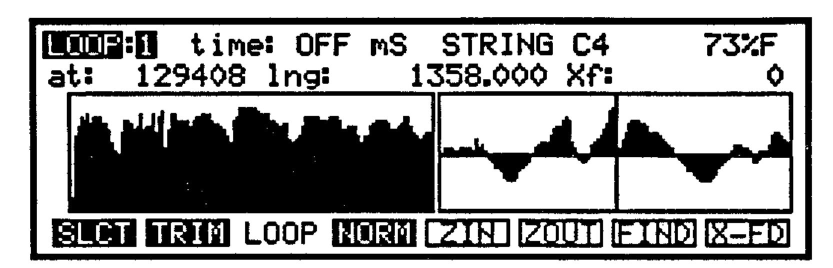
***NOTE:** Couper ou ne pas couper, telle est la question !!*

C'est à vous de décider si vous tronquez vos échantillons pour les bouclez ensuite ou si vous bouclez vos échantillons puis les tronquez par la suite. Nos programmeurs, de part leur expérience, pensent qu'il est préférable d'enregistrer l'échantillon, de le boucler puis de le tronquer. Bien sur, s'il y a des "espaces vides" de chaque côté de l'échantillon, ils pourront être supprimés avant le bouclage mais il est plus sûr de boucler d'abord et de tronquer ensuite.

BOUCLAGE (LOOP)

Le bouclage est l'une des opérations les plus délicates de l'échantillonnage mais elle n'est pas impossible, et le S3000XL tente de la simplifier par quelques fonctions d'aide à l'élaboration de bonnes boucles.

A partir des pages SLCT ou TRIM, appuyez sur la touche LOOP pour accéder à la page de bouclage. De nouveau vous pouvez visualiser l'amplitude de l'échantillon dans la partie gauche de l'écran en même temps qu'un affichage agrandi de l'endroit où la boucle rejoint l'échantillon du son original. Vous pouvez utiliser les touches ZIN et ZOUT pour agrandir ou réduire l'échantillon dans cette fenêtre, mais la taille de l'échantillon entier reste constante.



Les paramètres sont :

LOOP: Sélectionne la boucle que vous voulez positionner. Le S3000XL peut avoir quatre boucles pour chaque échantillon. Cela peut sembler excessif mais c'est en fait utile pour surmonter le caractère répétitif de certaines boucles. Vous pouvez sélectionner de 1 à 4 ici.

NOTES CONCERNANT L'UTILISATION DE PLUSIEURS BOUCLES : Lorsque qu'un échantillon possède des boucles multiples, il y a une restriction à laquelle vous devez faire attention, c'est qu'elles doivent être consécutives. C'est-à-dire, LOOP 1 doit être suivie de LOOP 2, LOOP 3 et LOOP 4. Vous ne pouvez pas avoir une situation où LOOP 2 serait avant LOOP 1 ou LOOP 4 avant LOOP 3 ou LOOP 2. Si vous programmiez de telles boucles, certaines d'entre elles seraient ignorées. Par exemple, programmer LOOP 3 avant LOOP 1 et 2 aura pour conséquence que LOOP 3 sera ignorée. Gardez bien ceci en tête lors de la création de boucles multiples..

time: Détermine la longueur de la boucle que vous souhaitez créer. Elle est exprimée en millisecondes et vous pouvez programmer une boucle de 1 ms à 9998 ms. C'est très utile lorsque vous avez des boucles multiples. Par exemple, LOOP 1 peut être réglée sur 5 secondes (5000 ms), LOOP 2 sur 1 seconde (1000 ms) et LOOP 3 sur 3 secondes (3000 ms).

Si vous programmez 9999 ms, ce champ passera sur HOLD et avec ce réglage, la boucle se répétera tant qu'une touche sera enfoncée.

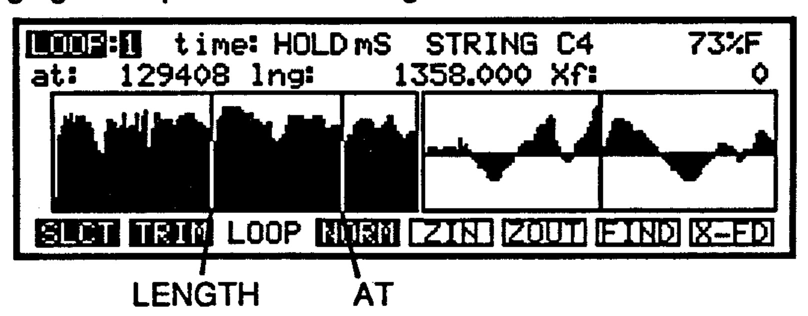
Vous pouvez combiner la durée et le maintien des boucles comme vous voulez. LOOP 1 peut être positionnée sur une durée de 1000 ms, LOOP 2 sur 200 ms et LOOP 3 sur HOLD. Lorsque vous jouez une note, sans vous occuper de l'emplacement sur votre clavier, le son jouera avec les LOOPS 1 et 2 suivant leur durée programmée puis se déplacera sur LOOP 3 qui maintiendra un effet de sustain aussi longtemps que la ou les touche(s) seront enfoncées. C'est une bonne méthode pour donner plus de vie à un échantillon - de simples boucles peuvent parfois sonner de façon répétitive si elles sont trop évidentes.

Une boucle se répétera le plus grand nombre entier de fois possibles selon la durée programmée. Par exemple, si la durée totale de bouclage est de 250 ms et que la longueur de la boucle est de 175 ms, celle ci ne sera répétée qu'une fois, pas 1,428 fois. Cela peut vous éviter de nombreux calculs lorsque vous avez fixé la longueur de boucle et que vous désirez un effet de "bégaiement" ou un beat de percussion répété.

En général, une seule boucle est suffisante pour la plupart des sons, aussi ne soyez pas inquiet à propos du réglage des boucles multiples - vous n'avez pas forcément besoin de les utiliser au début.

NOTE:La façon la plus rapide pour programmer HOLD est de taper 9999 - cela sélectionnera HOLD.

Le nom de l'échantillon sélectionné est indiqué après et peut être modifié si vous le souhaitez. L'indicateur de pourcentage de mémoire est également visualisé. Sous cette ligne se trouvent les champs pour le réglage des points de bouclage.



at: Ici, vous pouvez sélectionner le point auquel le bouclage doit commencer. Ainsi quand la lecture arrivera à ce point, elle reviendra en arrière au point déterminé dans le champ lng: décrit plus bas et répétera la boucle le nombre de fois déterminé dans le champ time: aussi longtemps que la ou les note(s) sont enfoncées si HOLD est sélectionné dans le champ time:.

lng: La longueur (Length) effective de la portion bouclée (à l'inverse de la durée pendant laquelle la boucle est répétée) est fixée dans ce champ.

Lorsque vous réglez ces paramètres, vous verrez deux lignes verticales se déplacer dans la partie gauche de l'écran, vous indiquant la position de début et de fin des points de bouclage. Vous noterez que cette valeur est verrouillée au point at: si vous réglez le point at ce paramètre changera également. C'est très précieux dans le cas où vous avez trouvé une bonne longueur de boucle et que vous voulez la repositionner ailleurs.

Le champ de longueur est réglable en pas très fins pour vous permettre de fixer manuellement des boucles très précises.

Dans la partie droite de l'afficheur vous verrez un autre affichage de forme d'onde. C'est le point de bouclage (c'est-à-dire le point déterminé par le paramètre lng:). Si vous changez la longueur de la boucle ou réglez la position at: cette zone affichera la forme d'onde. L'idéal est de les faire correspondre le mieux possible. Vous pouvez utiliser les touches ZIN et ZOUT pour agrandir ou rétrécir cet affichage pour obtenir une plus grande précision.

BOUCLAGE AUTOMATIQUE AVEC FIND ET TRANSITION (CROSSFADE)

Les touches FIND et X-FD sont là pour vous aider dans votre recherche de la boucle parfaite. La touche FIND cherche des points d'amplitude équivalente. Des pressions répétées sur cette touche relanceront la recherche du S3000XL et c'est à vous de décider si la bouche est acceptable ou pas. La touche X-FD est précieuse dans la création de boucles. Cette fonction enchaîne une portion du son avant et après la boucle selon la durée fixée dans le champ Xf: à côté du champ lng:, ce qui permet d'adoucir tous les problèmes de raccordement de courbe que vous pouvez avoir. Ceci peut être très efficace pour obtenir des boucles parfaites. Les fonctions FIND et CROSSFADE sont toutes deux des fonctions d'édition en temps non réel et peuvent prendre quelques secondes ou plus pour calculer, en fonction de la longueur de l'échantillon.

NOTE:La fonction FIND ne fonctionne pas quand vous bouclez des échantillons stéréo, car chaque côté aurait un point de bouclage différent et serait déphasé. Cette fonction recherche seulement le meilleur point de bouclage sur l'échantillon sélectionné.

NOTE: La fonction Crossfade est destructrice et affectera votre échantillon définitivement. Assurez-vous d'avoir sauvegardé votre travail avant d'effectuer un crossfade pour le cas où le résultat ne conviendrait pas ou s'il y avait une erreur.

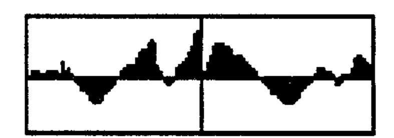
RÉALISER UNE BOUCLE CORRECTE

Réaliser une bonne boucle est l'une des opérations les plus délicates dans l'échantillonnage. Le plus difficile est de faire correspondre deux points de l'échantillon dont le contenu harmonique et le niveau sont identiques. Par exemple, ceci ne ferait pas une bonne boucle :

Vous avez sélectionné un point d'amplitude haute dans l'échantillon et réglé une longueur qui boucle sur une amplitude faible. Toutes sortes de bruits parasites et de clics seront audibles et la boucle ressemblera à ceci une fois jouée :



En choisissant les points de bouclage ci-dessous le résultat sera meilleur.



Vous pouvez y voir le changement brutal de niveau. Programmer ces points de bouclage peut cependant paraître mieux :



Le son en résultant donnera ceci :



C'est également une boucle plus longue, qui ne semble pas, elle non plus très évidente. La fenêtre à droite de la page de bouclage ressemblera à ceci:



Vous pouvez y voir une agréable transition douce.

Bien sûr, il peut encore y avoir quelques problèmes mais ceci peut être surmonté grâce à la touche Crossfade. Appuyez dessus pour créer quelque chose qui ressemble à ceci:



Ici, on voit que la fonction Crossfade a adouci l'ensemble pour créer une amplitude plus uniforme.

NOTE: Parfois, lorsqu'une partie de la zone choisie pour effectuer un Crossfade est légèrement décalée par rapport à la zone de bouclage, vous pouvez discerner une baisse de niveau due à une annulation mutuelle. Ce n'est pas une défaillance du S3000XL mais c'est inévitable.

Les fonctions FIND et X-FD seront probablement vos meilleures alliées dans le bouclage. FIND essaiera de trouver les bons points d'amplitude équivalente tandis que X-FD "estompera" l'ensemble pour éliminer les "parasites", bruits sourds et autres ennuis. De longs échantillons fonctionnent parfaitement avec de longs Crossfades tandis que des Crossfades courts conviennent mieux aux boucles courtes. Des résultats parfaits ne sont pas toujours possibles mais vous serez surpris de voir combien le bouclage est facile sur le S3000XL.

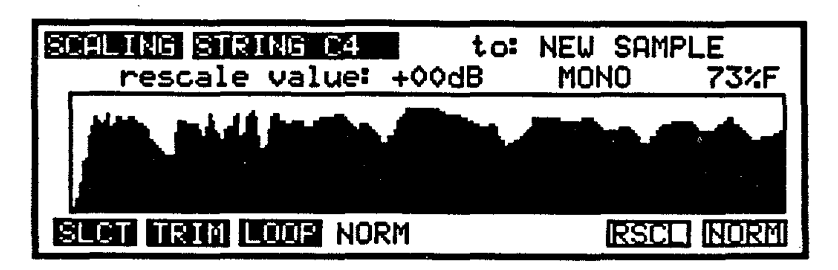
Si votre échantillon est composé d'une seule boucle, comme ceci:



vous pouvez aller à la page Trim (Tronquer) et enlever la partie d'échantillon située après la boucle puisqu'il ne sera pas joué. Vous économiserez ainsi beaucoup de mémoire.

NORMALISATION DES NIVEAUX

En appuyant sur NORM dans les pages TRIM, LOOP, ou SLCT, l'écran suivant apparaîtra :



Il vous est alors possible de choisir d'autres niveaux pour l'échantillon sélectionné, et aussi de le normaliser.

La normalisation est un procédé par lequel l'échantillonneur analyse la partie la plus forte d'un signal, et ajuste ensuite le niveau global du son de façon à l'enregistrer au meilleur niveau : la partie la plus forte du signal se trouve juste à la limite de l'enregistrement sans distorsion, et le reste du signal voit son niveau augmenté proportionnellement. La normalisation permet d'améliorer le rapport signal/bruit et la dynamique. Elle permet également de rattraper le niveau d'un son enregistré trop bas. Cette page vous autorise également à régler vous-même ce niveau de réenregistrement. Vous pouvez travailler en mono ou en stéréo (sélectionner le mode stéréo sera tout à fait inutile si l'échantillon est mono !).

Pour normaliser un son, il suffit d'appuyer sur NORM. Si vous n'avez pas indiqué le nom sous lequel l'échantillon normalisé devra être copié, vous recevrez le message suivant :

```
overwrite existing sample?      GO  ABORT
```

auquel vous répondrez en appuyant sur GO ou sur ABORT. Après le message "BUSY", le nouvel échantillon sera affiché à son nouveau niveau.

Pour amener un échantillon au niveau de votre choix, il suffit de placer le curseur dans le champ `rescale value:` d'entrer une valeur et d'appuyer sur RSCL. De nouveau, vous recevrez le message habituel si vous n'avez pas indiqué de nouveau nom pour la copie, et après quelques secondes, vous verrez apparaître le nouvel échantillon au niveau ajusté d'après la valeur que vous avez choisie.

NOTE 1:*Prudence en utilisant la fonction RESCALE, car il est possible de saturer les circuits si la valeur que vous indiquez est trop élevée.*

NOTE 2: *Veuillez noter que même si les procédures de normalisation et d'ajustement manuel de niveau sont le plus souvent très utiles, elles peuvent amener une forte remontée de bruit si les échantillons ont été enregistrés vraiment trop bas. Par exemple, sur un échantillon de son ténu, une remontée de niveau de +15 dB l'amènera au niveau maximal utile, mais provoquera une remontée des bruits de fond parasites de + 15 dB également. N'oubliez pas cette subtilité ors de l'utilisation de ces fonctions.*

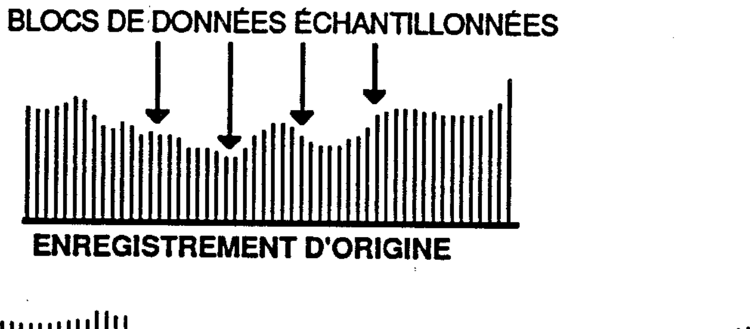
FONCTIONS DSP -TIMESTRETCHING, RESAMPLING ET ÉGALISATION

Le S3000XL possède trois fonctions DSP (Digital Signal Processing) très puissantes, auxquelles on accède par la touche DSP située dans la page principale SLCT.

TIMESTRETCH

Le timestretch (ou compression/dilatation temporelle) permet de modifier la longueur d'un échantillon, en le rallongeant ou en le raccourcissant, sans toucher à sa hauteur. avant de voir comment utiliser les fonctions de timestretch du S3000XL, voyons d'abord ce qu'est exactement le timestretch.

Timestretch donne l'ordre au processeur de signal numérique d'analyser le signal et d'insérer ou effacer des blocs de données d'échantillon à des places appropriées et des "crossfades" permettent d'adoucir les insertions et effacements autant que possible. Ceci a pour effet d'allonger ou de raccourcir un enregistrement. Comme vous pourrez le constater sur les schémas suivants, des blocs d'échantillons ont été insérés pour créer un timestretch de 200%. L'enveloppe globale du son est préservée mais elle contient deux fois plus de données ce qui provoque un jeu deux fois plus lent.



ENREGISTREMENT D'ORIGINE


AVEC TIMESTRETCH DE 200%

Dans le schéma suivant, des données ont été soigneusement supprimées pour que l'enregistrement joue plus vite.


ENREGISTREMENT D'ORIGINE


TIMESTRETCH 70%

Vous pouvez voir que la longueur de ces deux échantillons change radicalement mais que l'enveloppe demeure pratiquement la même, assurant par conséquent l'intégrité du son. Le Timestretch sur le S3000XL fonctionne en effectuant une copie de l'original. Cette copie est nécessaire pour deux raisons - d'abord, le S3000XL a besoin des données d'origine pour obtenir les données à insérer. Ensuite, dans le cas où le calcul se passerait mal, vous pourriez revenir aux données d'origine. Malheureusement, obtenir des résultats parfaits à l'aide du Timestretch est quelquefois difficile. Ce n'est pas dû à une limitation du logiciel ou du matériel mais au fait que, malgré son "intelligence", le processeur peut quelquefois se tromper dans ses décisions. Le résultat final est qu'en certaines occasions, spécialement avec des facteurs de Timestretch dépassant 10%, vous pouvez obtenir un écho ou un effet de "flam" sur certaines parties que le processeur

a insérées. Quand vous raccourcissez un enregistrement, certaines transitoires peuvent être modifiées, car le processeur a décidé de les supprimer. Ceci est inhérent à tous les appareils qui utilisent ce type de fonction.

Cependant, beaucoup de problèmes dépendent de la nature du signal audio à traiter et des réglages parfaits pour la parole peuvent être mauvais pour une percussion Dance. La réciproque est également vraie. Le plus gros problème est posé par les signaux contenant des fréquences hautes et basses équilibrées car des paramètres différents de Timestretch sont nécessaires pour traiter chaque gamme de fréquences - avec un signal audio composé d'une bande de fréquences large, de nombreux réglages doivent être faits pour obtenir un compromis correct, afin que des gammes de fréquence opposées soient affectées aussi peu que possible. Soyez conscient que, dans certains cas, vous n'obtiendrez pas de résultats absolument parfaits et qu'il pourra y avoir des effets secondaires occasionnels, particulièrement avec des réglages importants de Timestretch - bien sûr, ces effets secondaires peuvent servir pour la création d'effets spéciaux ! Sur des plages plus petites, cependant, vous découvrirez que le Timestretch produit d'excellents résultats dans le domaine d'application du S3000XL et qu'il deviendra un outil incomparable pour vous, quelle que soit l'application sur laquelle vous travaillez.

Vous pouvez utiliser le Timestretch pour modifier la durée d'une boucle de batterie ou d'un break sans en altérer la hauteur afin de l'adapter à un piste, vous pouvez aussi l'utiliser pour accélérer ou ralentir une piste afin d'en changer le tempo. Vous pouvez même utiliser le Timestretch pour résoudre des différences de tempo lorsqu'un orchestre est enregistré en direct ou vous en servir pour créer des changements progressifs de tempo, etc... Grâce au Timestretch vous pouvez modifier la durée d'un accompagnement vocal ou d'un solo de guitare pour les jouer à une hauteur différente et ainsi les adapter à une mélodie jouée au clavier. Vous pouvez aussi l'utiliser pour conserver la même vitesse de vibrato dans un certain nombre de "multiéchantillons" créés à partir d'un échantillon original, adapter des effets sonores, des phrases, etc., en postproduction vidéo pour obtenir un timing précis. Il existe beaucoup de possibilités que vous découvrirez certainement par vous-même.

Examinons maintenant comment faire fonctionner le Timestretch sur le S3000XL. Appuyez sur la touche DSP pour obtenir cet écran :

```
TIME-STRETCH   sample: STRING C4      73%F
stretch zone:        0    to:        128
Cycle length: 1000   total:  220512   7%
 time factor:  100%  norm. time= 5.00sec
stretch mode: CYCLIC   qual: 10 width: 10
  new sample: STRING C4   *existing Samp*
SLCT TIME RATE  EQ  autC ZONE  GO  PLAY
```

Ceci vous permet de dilater ou compresser un échantillon ou une partie sélectionnée d'un échantillon de 25% à 2000% de sa durée d'origine (20 fois) sans changer sa hauteur.

Deux modes de timestretch sont disponibles: CYCLIC, dans lequel une vitesse d'interpolation fixée est maintenue pendant toute la durée de l'échantillon (adapté aux échantillons d'instruments individuels), et INTELL, dans lequel le S3000XL varie "intelligemment" la vitesse d'interpolation selon le contenu de l'échantillon (adapté à la parole et à la musique).
Comme d'habitude, vous pouvez sélectionner l'échantillon à éditer en haut de la page. Les paramètres de cette page sont les suivants :

`stretch zone:` Ici vous pouvez fixer deux valeurs pour programmer le début et la fin de la zone dans l'échantillon à stretcher. Vous pouvez stretcher seulement une partie de l'échantillon, ce que vous devrez régler ici. Le premier champ détermine le point de départ de la zone stretchée et le champ to: fixe la fin. Vous pouvez écouter la zone déterminée à l'aide de la touche ZONE. (F6).

Cycle length: Vous pouvez fixer ici la durée du cycle (en points d'échantillon). La touche de fonction autC peut vous aider à trouver la bonne durée d'échantillon. Comme pour l'autolooping, le S3000XL appliquera sa logique informatique à l'échantillon pour calculer ce qu'il pense être la bonne réponse mais, comme pour l'autolooping, bien qu'il soit une aide précieuse, le S3000XL n'est pas toujours infaillible. La fonction Cycle length: s'applique seulement au mode CYCLIC, en Timestretch.

time factor: Détermine le pourcentage de dilatation ou de compression de l'échantillon, de 25 à 2000 % (bien que nous soyons les premiers à admettre qu'il faut être un peu fou pour utiliser des chiffres aussi excessifs !). Une fois ce paramètre réglé, vous verrez la durée de l'échantillon changer dans le champ voisin norm. time= et dans le champ total: au-dessus.

stretch mode: Comme mentionné précédemment, vous pouvez choisir ici une des deux façons de d'étirer un échantillon. CYCLIC utilise une durée de cycle déterminée avec laquelle le S3000XL stretchera l'échantillon. Quand vous sélectionnez INTELL le S3000XL prend lui-même ses décisions pendant la durée du processus... Attention, cependant ! Bien que le mode "intelligence" produise de meilleurs résultats, le temps pris pour cette opération est plus long que celui du mode CYCLIC (jusqu'à plusieurs minutes selon la durée de l'échantillon et la valeur du stretching).

Souvenez-vous que pour exécuter l'une de ces opérations, vous aurez besoin d'assez de mémoire libre.

qual: Fixe un niveau "d'intelligence" avec lequel le S3000XL devra travailler quand il exécutera un Timestretch en mode INTELL. Ceci détermine le nombre de décisions qu'il devra prendre en travaillant sur l'échantillon. Avec des valeurs plus basses programmées ici, il n'étudiera pas beaucoup le son, tandis qu'avec des réglages plus hauts, il examinera le son en détail et fournira ainsi de meilleurs résultats, mais ceci prendra un peu plus de temps. Cette fonction ne s'applique que lorsque le mode INTELL est sélectionné.

width: Détermine une transition entre les données d'origine et celles insérées. Nous vous recommandons, lorsque des valeurs basses pour qual: ont été choisies, de programmer une valeur haute de largeur, et inversement. Cette fonction ne s'applique que lorsque le mode INTELL est sélectionné.

EFFECTUER UN TIMESTRETCH

Réglez les paramètres comme indiqué ci-dessus - si vous stretchez des échantillons complexes comme des breaks, des pistes d'accompagnement, des boucles de batterie, des phrases, des chœurs d'accompagnement, etc., utilisez le mode d'opération INTELL. Pour stretcher des échantillons d'instruments individuels, CYCLIC pourra peut-être convenir...

Déterminez d'abord la zone à stretcher dans les champs `stretch zone:` et `to:` . Si vous voulez stretcher l'échantillon entier (ce qui est l'application habituelle), ce champ sera réglé dès que vous aurez sélectionné l'échantillon.

Si vous utilisez le mode CYCLIC, programmez une longueur de cycle (ou utilisez la touche [autC]).Si vous utilisez le mode INTELL, programmez les contrôles `qual:` et `width` comme vous le jugez nécessaire (souvenez-vous que des valeurs hautes pour `qual:` prendront plus de temps). Réglez maintenant le paramètre `time factor:`, nommez le nouvel échantillon et appuyez sur [GO].

Si vous n'avez pas créé de nouvel échantillon, vous aurez ce message :

```
can't replace source sample
```

Dans ce cas, veuillez nommer le nouvel échantillon ou sélectionner un échantillon que vous n'utiliserez plus, comme échantillon de destination.

Durant le processus du timestretch, vous aurez l'affichage suivant :

```
**** BUSY - PLEASE WAIT ****
```

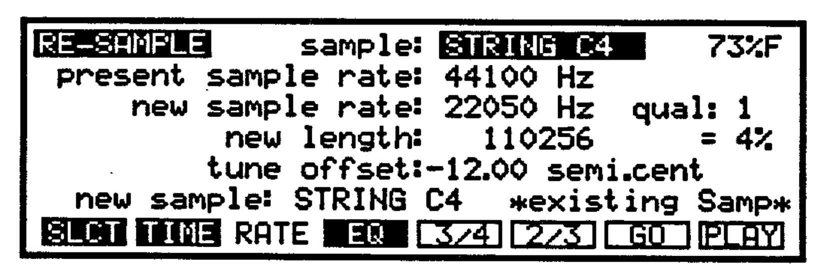
Suivant le mode que vous avez sélectionné et les réglages des paramètres, vous pourrez attendre un moment (plusieurs minutes dans le cas de stretches longs INTELL). Vous pouvez arrêter la procédure en appuyant plusieurs fois sur F8. Vous verrez s'afficher un compte à rebours en pourcentage de temps restant.

Lorsque le processus est terminé, vous pouvez écouter l'original grâce à la touche ENT/PLAY ou la version stretchée avec la touche [PLAY]. Si vous êtes satisfait du son de l'échantillon stretché, vous pouvez l'éditer, le tronquer et le boucler comme un échantillon nouvellement enregistré.

RÉÉCHANTILLONNAGE (RE-SAMPLE)

La page rééchantillonnage (appelée RATE sur la touche de fonction car nous n'avions pas assez de place !) vous permet de rééchantillonner vos sons à des fréquences différentes autres que 44,1 kHz et 22,050 kHz pour économiser de la mémoire. Des fréquences élevées et des bandes passantes larges donnent un excellent résultat mais si le son ne contient pas d'harmoniques élevées, quel est l'intérêt de perdre une mémoire précieuse ? Par exemple, vous auriez raison d'utiliser une fréquence d'échantillonnage élevée pour des cymbales et charleston ayant des harmoniques élevées, mais pour les grosses caisses, toms, guitares électriques amplifiées et tout ce qui ne dépasse pas des fréquences de 10 kHz, cela semble inutile. Bien sûr, ce genre de sonorité peut être réglé pour être enregistré à 10 kHz dans la page REC1 mais que se passe-t-il si le son nécessite une bande passante de 12 ou 14 kHz ? C'est ici que le rééchantillonnage ou page RATE intervient.

Appuyez sur RATE dans les pages DSP pour faire apparaître cet écran :



Comme d'habitude, le nom de l'échantillon et la mémoire disponible sont affichés dans la ligne du haut.

present sample rate: Indique la fréquence d'échantillonnage de l'échantillon sélectionné. Ce champ n'est pas accessible.

new sample rate: Vous permet de déterminer la fréquence d'échantillonnage du nouvel échantillon que vous désirez créer. Celle-ci varie entre 22050 Hz (22.050 kHz) et 65000 Hz (65 kHz). Cela peut sembler un rééchantillonnage élevé il mais peut s'avérer utile si vous devez transférer un échantillon via un éditeur d'échantillon sur un sampler qui utilise une fréquence d'échantillonnage plus haute. Le réglage par défaut de ce champ est 22050 (moitié de la bande passante) mais peut être programmé comme vous voulez. Ce champ travaille également en association avec 3/4 et 2/3 qui entrent les trois quarts ou les deux tiers de la fréquence d'échantillonnage d'origine.

qual: Permet de déterminer la qualité du rééchantillonnage. Avec des valeurs élevées l'analyse du signal sera précise et produira donc de meilleurs résultats. Évidemment le rééchantillonnage prendra plus de temps si la qualité est élevée.

new length: Détermine la longueur du nouvel échantillon. Comme dans toutes les pages EDIT SAMPLE, vous pouvez la visualiser en millisecondes en appuyant à nouveau sur la touche RATE.

tune offset: Indique le nouvel accord. Lorsque les sons sont rééchantillonnés, ils doivent être réaccordés. En effet, lorsque vous rééchantillonnez à, mettons, la moitié de la bande passante, vous enlevez la moitié des données, faisant jouer l'échantillon à deux fois sa hauteur, il est donc nécessaire d'en modifier l'accord. Ceci est fait automatiquement pour vous et ce champ n'est pas accessible.

EFFECTUER UN RÉÉCHANTILLONNAGE

D'abord, créez un nouvel échantillon - le rééchantillonnage est une procédure de copie et vous devez créer un nouvel échantillon en appuyant sur NAME puis en tapant un nouveau nom et enfin appuyer sur ENT. Si vous préférez utiliser l'une des fréquences d'échantillonnage présélectionnées, appuyez simplement sur [3/4] ou sur [2/3] - ce qui rééchantillonnera l'original aux trois quarts ou aux deux tiers de sa fréquence d'origine. Ou bien, déterminez la valeur de votre choix dans le champ `new sample rate:` et appuyez sur [GO].

Si vous n'avez pas nommé le nouvel échantillon le message suivant sera affiché :

```
can't replace source sample
```

et vous devrez entrer un nom spécifique. Pendant la procédure de rééchantillonnage (qui est très rapide mais dépend de la longueur de l'échantillon) vous verrez apparaître le message suivant :

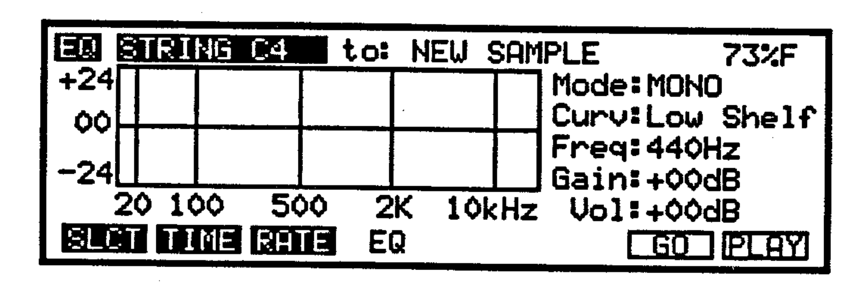
```
**** BUSY - PLEASE WAIT ****
```

Lorsque la procédure est terminée, vous pouvez écouter le nouvel échantillon en appuyant sur la touche [PLAY].

Vous pouvez utiliser la méthode de rééchantillonnage pour économiser de la mémoire. En studio, quand vous avez du temps pour charger de nouveaux sons, cela peut sembler moins important que lorsque vous êtes sur scène, où vous avez besoin de "bourrer" le S3000XL autant qu'il est possible. Même avec 32 mégaoctets de RAM, il se peut que vous ayez, dans certaines occasions, besoin de récupérer un peu de mémoire interne. Dans cette situation, les fonctions de rééchantillonnage sont idéales - en fait, étant donné que les conditions d'écoute sur scène ne sont pas aussi critiques que dans un studio, vous pouvez vous permettre de faire des "disques de scène" spéciaux où la bande passante est plus limitée qu'elle pourrait l'être pour économiser davantage d'espace mémoire.

ÉGALISATION (EQ)

Le S3000XL possède également des fonctions DSP d'égalisation, qui permettent de modifier le timbre d'un échantillon. Depuis n'importe quelle page DSP, appuyer sur EQ provoquera l'apparition de l'écran suivant :

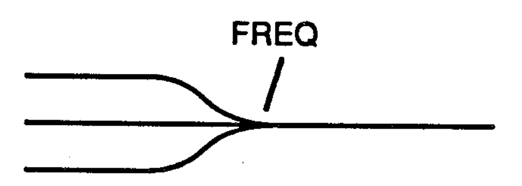


Dans la section EQ, vous pouvez choisir parmi quatre types d'égalisation, et atténuer ou accentuer des fréquences spécifiques. L'égalisation ne possède qu'une bande, mais rien ne vous empêche de réégaliser des échantillons que vous avez déjà égalisés, ce qui vous donne en fait presque une infinité de bandes !

Les champs de cette page sont :

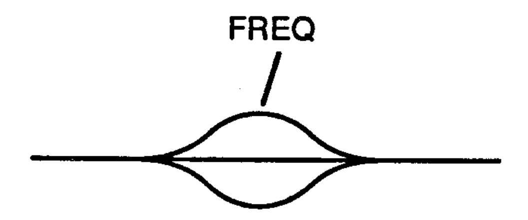
Mode: Vous pouvez choisir ici si vous travaillez en mono ou en stéréo. Si vous corrigez des échantillons stéréo, sélectionner MONO vous permettra d'égaliser les deux canaux séparément, si vous le désirez.

Curv: Cette commande sélectionne la courbe de réponse de l'égaliseur. Choisir LOW SHELF donne la courbe de réponse suivante :



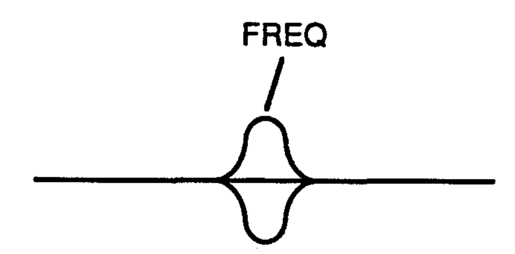
La zone de fréquences située en-deçà de la fréquence charnière FREQ peut être renforcée ou affaiblie. Cette courbe est idéale pour ajouter ou enlever des basses dans un son.

Autre choix, BAND WIDE :



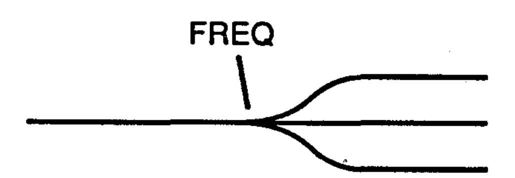
Une bande large, située de part et d'autre de la fréquence centrale, peut être atténuée ou accentuée. Ce choix est très utile pour accentuer ou atténuer certaines fréquences présentes dans un son. Il est souvent utile d'accentuer les fréquences médium d'un son de caisse claire, par exemple. Le choix suivant, BAND THIN, est spécialement adapté pour ôter certaines fréquences précises, mais la courbe plus étendue de BAND WIDE élargit la zone d'action de l'égalisation.

Le choix suivant est BAND THIN :



Similaire à BAND WIDE décrit ci-dessus, la courbe BAND THIN est une bosse plus étroite, en forme de cloche. Par conséquent, elle accentuera ou atténuera une bande de fréquences plus étroite. Ce choix est très adapté pour agir sur une fréquence spécifique du son (ajouter un peu d'impact dans le médium d'une caisse claire, par exemple), ou pour ôter une bande de fréquences étroite (atténuer une ronflette sur un échantillon, ou du souffle dans les aigus).

Le choix suivant est HI SHELF :



Ce choix permet d'atténuer ou d'augmenter les fréquences aiguës situées au-delà de la fréquence charnière de l'égaliseur, autrement dit d'atténuer ou d'accentuer la brillance d'un son.

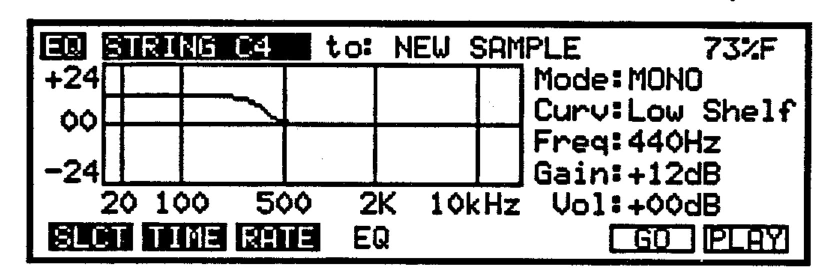
Freq: Ce champ permet de fixer la fréquence charnière de l'égaliseur. L'effet produit dépend du réglage effectué dans le champ Curv: . Si LOW ou HI SHELF est sélectionné, Freq: détermine le point charnière, en-dessous ou au-dessus duquel l'atténuation ou l'accentuation sera effective. Avec les autres types d'égaliseur, ce champ détermine la fréquence centrale.

Gain: Ce champ permet de régler l'amplitude de l'atténuation ou de l'accentuation pour la fréquence désirée. Les valeurs vont de –24 à +24 dB, 00 dB représentant bien sûr une absence de correction.

Vol: Afin de compenser des réglages de gain particulièrement importants, le champ Vol: permet d'ajuster le niveau de l'échantillon une fois égalisé, et donc d'éviter la saturation probable si l'amplitude de la correction est grande. Si c'est le cas, baissez le volume de l'échantillon (par exemple, si vous avez corrigé de +24 dB, baissez le volume de 24 dB aussi). Si vous enlevez des fréquences, le champ Vol: permet de rattraper le niveau de l'échantillon (bien que ce rattrapage de niveau puisse aussi s'obtenir par la fonction normalisation).

ÉGALISATION D'UN ÉCHANTILLON

Sélectionnez le son que vous désirez égaliser. L'égalisation nécessite toujours une copie de l'échantillon source, il faut donc appuyer sur NAME et entrer un nom pour l'échantillon copié. Appuyez ensuite sur ENT/PLAY pour valider ce nom. Réglez maintenant les paramètres qui vous semblent convenir. Vous verrez la "forme" de l'égalisation s'afficher sur l'écran en même temps que vous entrez les valeurs. Par exemple :



Une fois que le résultat vous semble convenable, appuyez sur GO pour lancer le processus d'égalisation. Si vous n'avez pas prévu de nouveau nom, ce message apparaîtra :

```
can't replace source sample
```

"Cet échantillon ne peut remplacer l'original". Dans ce cas, inventez un nouveau nom pour l'échantillon.
En admettant que ce soit déjà fait, vous verrez le message suivant s'afficher pendant le traitement de l'échantillon "Occupé - patientez SVP" :

```
**** BUSY - PLEASE WAIT ****
```

Une fois le processus achevé, il est possible d'écouter le résultat de l'égalisation en utilisant la touche PLAY – F8. Une fois le processus achevé, il est possible d'écouter le résultat de l'égalisation en utilisant la touche PLAY- F8. Avec la touche ENT/PLAY, il est possible de faire des comparaisons A/B entre l'échantillon d'origine et l'échantillon corrigé. Si celui-ci ne vous convient pas, essayez un autre réglage des correcteurs, qui prendra la place de celui que vous veniez de faire.

Si le paramètre Gain: a été réglé à une valeur élevée, que vous n'avez pas compensée par le réglage de Vol: le message suivant apparaîtra peut-être :

```
Warning - sample clipped during EQ!
```

"Attention, l'échantillon a été écrêté au cours de l'égalisation". Si c'est le cas, baissez un peu le réglage de Vol: et recommencez l'opération.

UTILISATION DE L'ÉGALISATION

Le processus d'égalisation est d'une grande utilité pour modifier le son "à la source". Comme nous l'avons déjà mentionné, on peut l'utiliser très efficacement pour ôter des ronflettes ou d'autres bruits indésirables. Son rôle peut aussi être créatif, en renforçant certains aspects de la sonorité de certains instruments : par exemple, ajouter de la présence aux violoncelles, aux contrebasses et autres instruments du même type, en renforçant leur registre grave par l'action du correcteur en position LOW SHELF. De même, en utilisant la position HI SHELF, il est possible d'ajouter de la brillance à des cordes, des cuivres, etc... Les fréquences médium peuvent être accentuées ou atténuées au moyen des positions BAND WIDE et BAND THIN. BAND WIDE convient parfaitement pour ajouter ou enlever en douceur des fréquences à un son, tandis que BAND THIN est idéale pour travailler sur des bandes de fréquences étroites et spécifiques.

Si vous désirez effectuer plusieurs égalisations à des fréquences différentes, sélectionnez l'échantillon source et corrigez-le. Une fois cette opération effectuée, sélectionnez cet échantillon corrigé comme échantillon source, et corrigez-le à nouveau, sur une fréquence différente. Ce processus peut être répété à volonté.

AUTRES FONCTIONS D'ÉDITION

La touche MORE dans la page SLCT donne accès à d'autres fonctions d'édition telles que le montage sélectif, le découpage ou la jonction d'échantillons, l'inversion et l'enchaînement.

LA PAGE "PARAMETERS"

La première page que nous voyons est celle des PARAMETRES (la première à laquelle vous accédez en appuyant sur la touche MORE), elle ressemble à ceci :

```
PARAMETERS of sample: STRING C4       73%F

  original pitch: C_4
    pitch offset:+00.00  (semi.cent)
type of playback: LOOP IN RELEASE
loop tune offset: +00 cents (HOLD only)
 SLCT PARA SECT JOIN FADE Reverse-REV
```

Sur la ligne du haut se trouve le nom de l'échantillon que vous voulez éditer, et que vous pouvez modifier, comme d'habitude, avec le bouton DATA. Les paramètres accessibles sur cette page sont les suivants :

original pitch: Vous permet de modifier la hauteur d'origine à laquelle l'échantillon a été enregistré afin qu'il soit à la hauteur correcte quand vous le jouerez sur le clavier. Vous noterez que le bouton ENT/PLAY qui normalement joue un son à une hauteur programmée dans la page MIDI TRAN(smit), joue l'échantillon à sa bonne hauteur (c'est-à-dire celle à laquelle il a été échantillonné) quand vous êtes en EDIT SAMPLE.

pitch offset: C'est un accord précis (en demi-tons et centièmes dans une plage de ±50 demi-tons).

type of playback: Ce paramètre détermine la façon dont l'échantillon sera joué. Il y a quatre options disponibles ici.

La première est LOOP IN RELEASE. Qui signifie que lorsqu'une touche est enfoncée, l'échantillon jouera toutes les boucles jusqu'à trouver la première boucle HOLD. Quand la touche est relâchée, la boucle HOLD continuera à jouer pendant que le son décroît.

LOOP UNTIL RELEASE est légèrement différent. Encore une fois, l'échantillon joue, avec toutes ses boucles, jusqu'à ce que la première boucle HOLD soit atteinte. Cependant, quand la touche est relâchée, la boucle s'arrête et la portion restante de l'échantillon (si elle existe) est jouée. C'est un réglage très utile pour les sons qui ont une attaque bien définie, une période de tenue indéfinie (fixée par la boucle), et une caractéristique de relâchement précise. Par exemple, si vous avez un échantillon de double basse avec un crissement de doigt intéressant et réaliste à la fin, ce type de boucle peut convenir.

NO LOOPING pas de boucle, comme son nom l'indique - l'échantillon est joué sans les boucles aussi longtemps que la touche est enfoncée. Si le son n'est pas assez long, il s'arrêtera même si vous maintenez la note enfoncée. Si l'échantillon sonne encore, dès que la touche est relâchée, le son commencera à décroître.

PLAY TO SAMPLE END est utile pour déclencher des percussions échantillonnées à partir d'un clavier ou d'un séquenceur ou par des appareils de déclenchement de percussion comme le ME-35T ou similaire. Comme avec le précédent réglage, les boucles ne sont pas jouées mais un signal de déclenchement instantané ou l'appui d'une touche fait jouer l'échantillon entier (la touche n'a pas besoin d'être enfoncée pendant toute la durée de l'échantillon).

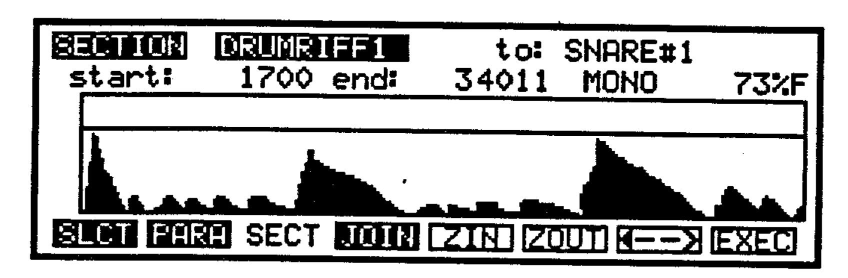
loop tune offset: Vous permet un décalage de la hauteur d'une boucle HOLD de ±50 centièmes (un demi-ton). Cette fonction est utile quand vous avez une boucle cyclique unique, petite, courte, bloquée sur un aspect bizarre, discordant du son et légèrement désaccordée par rapport au reste.

INVERSER DES ÉCHANTILLONS

Dans la page PARAMETERS, quand la touche de fonction REV (F8) est enfoncée, l'échantillon est inversé. Une nouvelle pression inverse de nouveau l'échantillon qui revient à sa forme d'origine. Notez que les points de bouclage que vous avez fixés gardent les mêmes positions absolues, et ne sont pas inversés avec les échantillons.

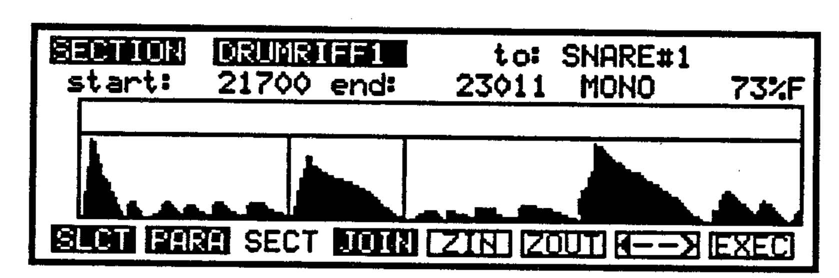
MONTAGE SÉLECTIF

Appuyez sur SECT, et l'écran suivant s'affichera :



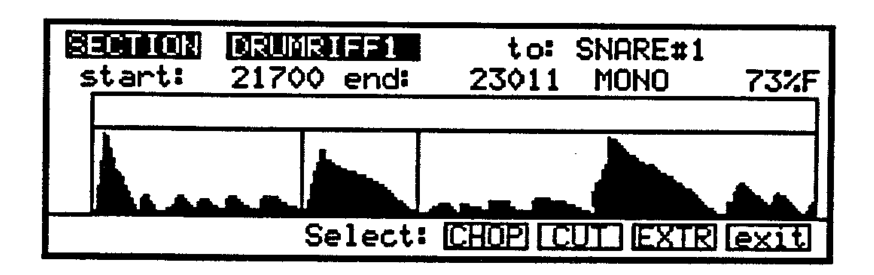
Cette page de montage sélectif (SECTION) montre sur cet écran, un riff de batterie typique, pour lequel des fonctions d'édition par section conviennent parfaitement. Alors que TRIM vous permet d'enlever des données audio de part et d'autre des points de début et de fin, ces fonctions vous permettent d'enlever des données à l'intérieur des points de début et de fin. Ceci peut servir, par exemple, à retirer un simple beat de caisse claire d'un échantillon de batterie bouclé ou, dans des applications audiovisuelles, pour effacer une erreur ou un bruit indésirable dans un dialogue. De telles portions de signal audio se retirent de plusieurs façons. Vous pouvez les enlever et laisser le vide créé ou les enlever et enlever le vide. Vous pouvez remplacer l'échantillon existant ou bien extraire la section pour faire un nouvel échantillon, en gardant intact l'original. Il existe de nombreuses utilisations concernant ces nouvelles fonctions et vous trouverez sans aucun doute la vôtre.

Comme dans TRIM, il est possible de visualiser au-dessus de la zone d'affichage des formes d'ondes si des boucles ont été créées (ce n'est pas le cas dans notre exemple). Pour créer un montage sélectif, déterminez le point de début et de fin de l'échantillon. Les touches ZIN et ZOUT servent à agrandir ou rétrécir la taille de l'échantillon dans l'affichage, et la touche <--> permet d'aller et venir entre les points de début et de fin de l'échantillon. Pendant la détermination de ces points, l'écran apparaîtra ainsi :



A ce moment, vous pourrez donner un nom au nouvel échantillon qui sera copié. Vous n'avez pas besoin de réécrire la version modifiée sur l'échantillon de base, mais si vous pensez qu'une sauvegarde s'impose, il est préférable de faire une copie, en vérifiant que vous avez assez de mémoire disponible. Maintenant, appuyez sur EXEC.

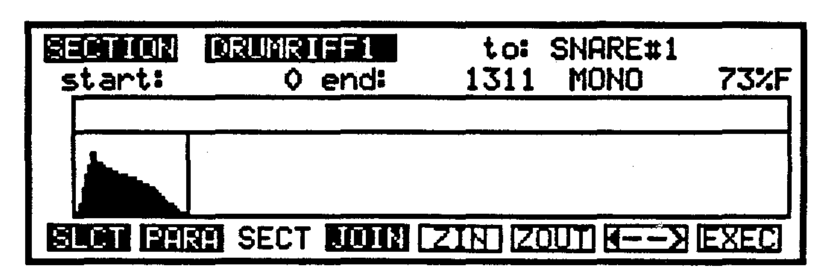
Vous obtiendrez cet écran :



Ici, quatre choix vous sont offerts, proposant trois types d'éditions différentes et distinctes, selon ce que vous désirez faire. Ce sont:

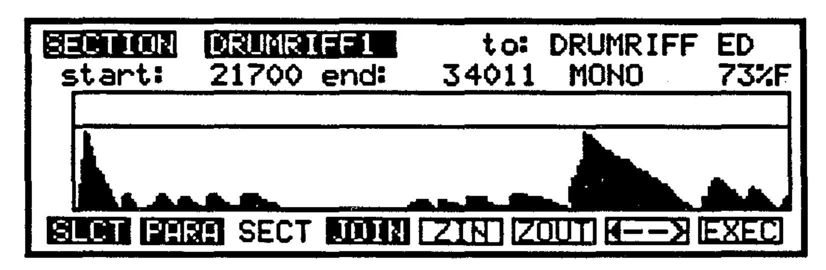
exit Vous fera quitter cet écran et retourner à l'écran principal de montage sélectif (SECTION), sans affecter l'échantillon.

EXTR C'est une fonction "d'extraction" qui déplacera la zone isolée et la copiera sur le nouvel échantillon, par exemple :



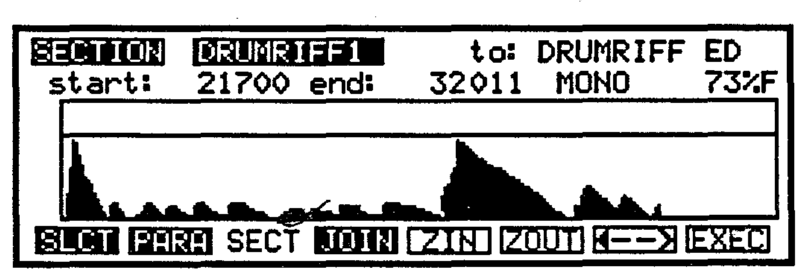
Cette fonction est particulièrement utile pour isoler une caisse claire ou des grosses caisses à partir d'un pattern, bien que n'importe quel son puisse être "repiqué" de cette façon.

CUT Vous permet de couper la partie que vous avez marquée et de garder le vide ainsi créé. Ainsi:



C'est pratique pour supprimer des bruits pénibles sur une piste où le rythme ou le tempo doivent être maintenus. Par exemple, dans une ligne vocale où le chanteur a heurté accidentellement le pied du micro ou éternué !

CHOP Ceci effacera la zone sélectionnée et comblera le vide ainsi créé. Exemple :



C'est pratique pour supprimer quelque chose quand le rythme ou le tempo ne sont pas importants.

Si vous ne nommez pas un nouvel échantillon, le message suivant apparaîtra quand vous appuierez sur **EXEC**:

`overwrite existing sample?   GO  ABORT`

Appuyer sur GO affichera directement le message `Select:` et vous pourrez presser **EXTR**, **CUT** ou **CHOP** comme vous voulez. Si vous changez d'avis, appuyez sur **exit**.

Pendant que le S3000XL traite les données, le message de "travail en cours" sera visible. Après quelques secondes, le nouvel échantillon sera affiché et pourra être joué de la manière habituelle.

Comme dans la fonction TRIM, le S3000XL est très attentif et ne vous laissera pas perdre de bonnes boucles, et si vous tentez de déplacer les points de début et de fin à l'intérieur d'une zone de bouclage (indiquée au-dessus de la forme d'onde) l'avertissement suivant sera affiché :

```
!! warning !! . .START in active loop zone
```

ou

```
!! warning !! . . END  in active loop zone
```

Dans ce cas, toute action d'édition sera ignorée par le S3000XL.

Comme en Timestretch et Rééchantillonnage, si vous créez un nouvel échantillon à partir de l'une des procédures d'édition ci-dessus, les points originaux de bouclage seront perdus et vous devrez les reprogrammer.

Vous pouvez décider d'éditer en mono ou en stéréo. Bien sûr, cela n'a d'intérêt que si l'échantillon est en stéréo, auquel cas vous pouvez éditer séparément les canaux gauche et droit.

NOTE IMPORTANTE A PROPOS DU RÉGLAGE DES POINTS DE DÉBUT ET DE FIN
Les points de début et de fin sont provisoires quand vous êtes dans la page SECTION. Ils ne sont mémorisés nulle part. Si vous quittez SECTION ou sélectionnez d'autres échantillons, ces points seront perdus et il vous faudra les reprogrammer.

LA PAGE JOIN (JOINDRE)

Dans cette page, vous pouvez joindre deux échantillons bout à bout, effectuer un Crossfade, et les mixer. Ceci peut s'avérer très intéressant pour créer des sons longs, évolutifs, et des textures orchestrales importantes, de synthétiseur. Appuyez sur JOIN pour obtenir cet écran :

```
JOIN  A then B-->J Free: 2326720=   73%
                   first   last   scale
A: STRING C4           0   25620  +00db
B: VOICES C4           0   34680  +00db
J: MIXTURE         X-fade over:    4350
- new name -           0 spl       0 mx
 SLCT TRIM LOOP JOIN FADE A->J SPLI MIX
```

Les échantillons à joindre sont appelés ici A et B, et l'échantillon joint qui en résulte porte la lettre J. Bien qu' A et B puissent être le même échantillon, l'échantillon (J) qui en résulte ne peut être le même que A ou B. Appuyez sur la touche NAME pour entrer un nouveau nom d'échantillon pour J. Les échantillons existants peuvent être effacés et donc utilisés pour J.

Comme indiqué plus haut, cette page présente trois fonctions de base:

A->J — Pour copier une partie d'un échantillon (A)sur un autre (J).

SPLI — Pour accoler deux échantillons bout à bout. Vous pouvez réaliser une transition (crossfade).

MIX — Pour mixer deux échantillons ensemble, en fait en les superposant.

ACCOLER DES ÉCHANTILLONS (SPLICE)

Sélectionnez les échantillons A et B à l'aide du contrôle DATA. Vous devez alors choisir un nom pour l'échantillon J, qui peut être le nom d'un échantillon existant non désiré, ou vous pouvez entrer un nouveau nom à l'aide de la touche NAME suivi d'une pression sur ENT/PLAY.

Maintenant, vous devez sélectionner les portions des échantillons A et B qui vont être réunies en utilisant les champs `first` et `last`. Par exemple, vous pouvez vouloir accoler seulement la portion d'attaque de l'échantillon A à la portion de sustain de l'échantillon B, ou mixer uniquement des parties des deux échantillons ensemble. Si vous voulez écouter exactement quelle partie de l'échantillon vous allez utiliser, vous pouvez programmer le premier et dernier point de A, puis appuyer sur A->J - ceci copiera l'échantillon A dans l'échantillon J sans le B, de façon à ce que vous l'écoutiez isolément à l'aide de la touche ENT/PLAY (vous pouvez effacer J plus tard, bien sûr, ainsi vous n'avez pas endommagé A si vous vous trompez).

Notez comment les chiffres du haut changent quand la longueur des échantillons A et B est modifiée. Le chiffre avant spli: est la longueur totale des portions sélectionnées des deux échantillons (moins la longueur du fade X - voir ci-dessus), et le chiffre avant mx: est la longueur de la portion la plus longue de l'échantillon à inclure.

Vous pouvez programmer les niveaux respectifs de chacun des échantillons A et B à l'aide des paramètres scale: mais soyez prudent en ne surchargeant pas le système par un réglage trop élevé d'un niveau.

Une fois que vous avez tout programmé, appuyez sur SPLI. Si l'échantillon J contient déjà des données, il vous sera demandé si vous voulez les remplacer (vous devrez appuyer sur GO ou ABORT si nécessaire). Après quelques secondes (selon la longueur des échantillons), vous pouvez entendre le résultat de votre travail en appuyant sur le bouton ENT/PLAY.

CROSSFADE (TRANSITION)

Pour éviter une cassure brutale dans les sons quand vous les collez, vous pouvez effectuer un Crossfade ou transition. Celle-ci débutera avant la valeur programmée dans le dernier point de A : `last` , le moment auquel la transition commencera dépend du nombre d'échantillons fixé dans le champ `X-fade over:`. Ce champ n'a pas d'effet, bien sûr, quand vous superposez des échantillons.

De nouveau, vous pouvez régler les volumes correspondants de A et B jusqu'à ±25 dB en utilisant les paramètres `scale` . Cependant, si vous les réglez trop haut, vous pouvez avoir un son distordu, aussi utilisez-les avec précaution (vous serez averti si le nouvel échantillon produit une distorsion durant le processus).

Quand vous avez programmé les points de départ et de fin `first` et `last` pour les deux échantillons, appuyez sur [SPLI]. Si l'échantillon J contient déjà des données, il vous sera demandé si vous voulez les remplacer (vous devrez appuyer sur GO ou ABORT si nécessaire). De nouveau le processus prendra quelques secondes (selon la longueur des échantillons et la valeur du crossfade), et quand l'opération est achevée, vous écouterez le nouveau son en appuyant sur la touche ENT/PLAY.

MIXER ET SUPERPOSER DES ÉCHANTILLONS

Il est également possible "d'empiler" des échantillons les uns sur les autres, ce qui est une façon efficace de superposer des sons en économisant de la polyphonie. Les mêmes principes que ci-dessus s'appliquent - sélectionnez un échantillon A et un B, puis créez un nouvel échantillon J (ou utilisez un échantillon existant devenu inutile). Vous pouvez programmer la portion que vous voulez mixer (par exemple, vous pouvez superposer l'attaque d'un son directement au-dessus d'un autre) et fixer aussi les niveaux et balance correspondants dans le champ scale: (veuillez être particulièrement prudent ici - car, comme vous associez deux échantillons, les niveaux augmenteront naturellement. S'il se passe quelque chose d'anormal, vous pouvez utiliser les paramètres Scale pour les diminuer). Une fois que vous êtes satisfait de tous vos réglages, appuyez sur [MIX]. Si l'échantillon J existe déjà, vous recevrez un message auquel vous devrez répondre en conséquence et, après quelques secondes, vous pourrez jouer le son à partir de la touche ENT/PLAY.

Vous pouvez utiliser ces techniques en prenant l'échantillon J comme base pour effectuer un nouveau collage, Crossfade ou superposition. Par exemple, vous pouvez :

- Enchaîner un coup de timpani à un orchestre de cordes graves. Puis utiliser cet échantillon, par exemple, pour "crossfader" avec une "pêche" de chorus vocal et utiliser le résultat pour l'enchaîner à un grand final d'orchestre

- Enchaîner une basse profonde de synthétiseur avec une nappe de cordes. Puis utiliser ceci pour "crossfadez" avec un son passant par le filtre résonant et enchaîner le résultat avec une boucle de percussion.

- Superposer des cordes au-dessus d'un piano. Puis utilisez ce nouvel échantillon comme base sur laquelle vous superposerez un son de marimba.

- Superposer différents sons de cordes synthétiques les uns sur les autres pour obtenir une nappe énorme.

NOTE 1. Quand vous mixez, collez ou "crossfadez" des échantillons de cette façon, toutes les boucles qui se trouvaient dans les échantillons originaux (A et B) ne seront pas lues quand vous jouerez J. Si vous souhaitez des boucles en J, vous devez en reprogrammer.

NOTE 2: Les échantillons utilisent toujours leur note de base (c'est-à-dire la hauteur de note ayant servi à l'échantillonnage quand ils emploient l'une de ces techniques. En d'autres mots, un son de cordes échantillonné à C3 et superposé ou "crossfadé" avec un son choral échantillonné à G3 serait une quinte. Ceci ne peut être corrigé, même en l'accordant dans la page MORE.

NOTE 3: Il va sans dire que vous devez avoir une capacité mémoire suffisante disponible pour créer ces nouveaux échantillons accolés ou mixés. Si vous ne possédez pas cette mémoire, un message vous le rappellera !

Créer des sons est un processus qui prend du temps, mais qui est passionnant, il est possible que vous puissiez découvrir de nouveaux sons qui ne seront pas exactement ce que vous attendiez, mais qui pourront vous servir plus tard. Les sons créés ici sont longs et évolutifs, ils trouveront leur place dans un travail d'illustration sonore, par exemple d'images évoquant des ambiances extraordinaires ou spectaculaires.

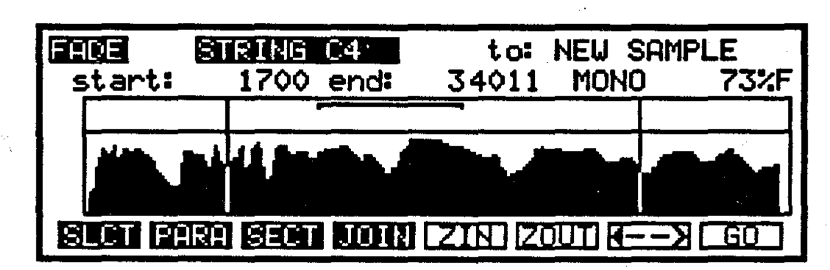
***NOTE IMPORTANTE :** Souvenez-vous aussi qu'en programmant des atténuations , elles seront accélérées ou ralenties quand vous les jouerez sur le clavier , par conséquent, si programmer une durée de montée ou d'atténuation sur un échantillon de cordes semble être une bonne idée, il aurait peut-être mieux valu utiliser un générateur d'enveloppe pour que l'attaque et le relâchement soient cohérents sur la totalité du clavier.*

***NOTE IMPORTANTE A PROPOS DE LA PROGRAMMATION DES POINTS DE DÉBUT ET DE FIN:** Les points de départ et de fin sont provisoires dans la page FADE. Ils ne sont mémorisés nulle part. Si vous quittez la page FADE ou sélectionnez un autre échantillon, ces points seront perdus et vous devrez les reprogrammer.*

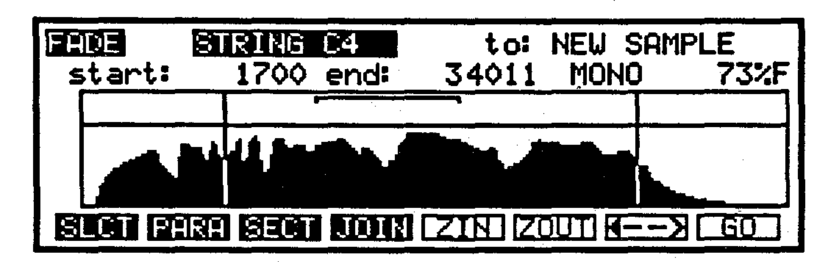
PROGRAMMER DES FONDUS-ENCHAÎNÉS NUMÉRIQUES

Il est aussi possible de programmer des fondus-enchaînés (fades) sur un échantillon. Cela peut sembler inutile du fait que ces enchaînements peuvent être effectuées à l'aide des générateurs d'enveloppe en EDIT PROGRAM mais il y a d'autres applications. La première venant à l'esprit est lorsque vous avez un échantillon de batterie bruyant. Bien que vous puissiez le modifier en EDIT PROGRAM à l'aide des générateurs d'enveloppe, il faudra faire cette opération chaque fois que vous voudrez utiliser cet échantillon particulier. En programmant un fondu-enchaîné numérique, vous pouvez modifier le son à la source.

Appuyez sur FADE dans la page MORE pour afficher cet écran :



Vous pouvez voir ici un échantillon de cordes, avec des points de début et de fin. Appuyer sur GO provoquera l'affichage des messages habituels si vous n'avez pas créé un nouvel échantillon servant à copier le résultat. Si vous confirmez le remplacement de l'échantillon original ou si vous en avez créé un nouveau, après quelques secondes, vous aurez un écran comme celui-ci:



Vous pouvez voir ici que l'échantillon a été atténué en fonction des points fixés par la position des points de début et de fin programmés ci-dessus. Vous pouvez jouer l'échantillon à partir de votre clavier ou du bouton ENT/PLAY.

Si vous essayez de programmer des atténuations qui tombent dans une ou des zone(s) de boucle, le message d'avertissement suivant apparaîtra :

!! warning !! . . START in active loop zone

ou

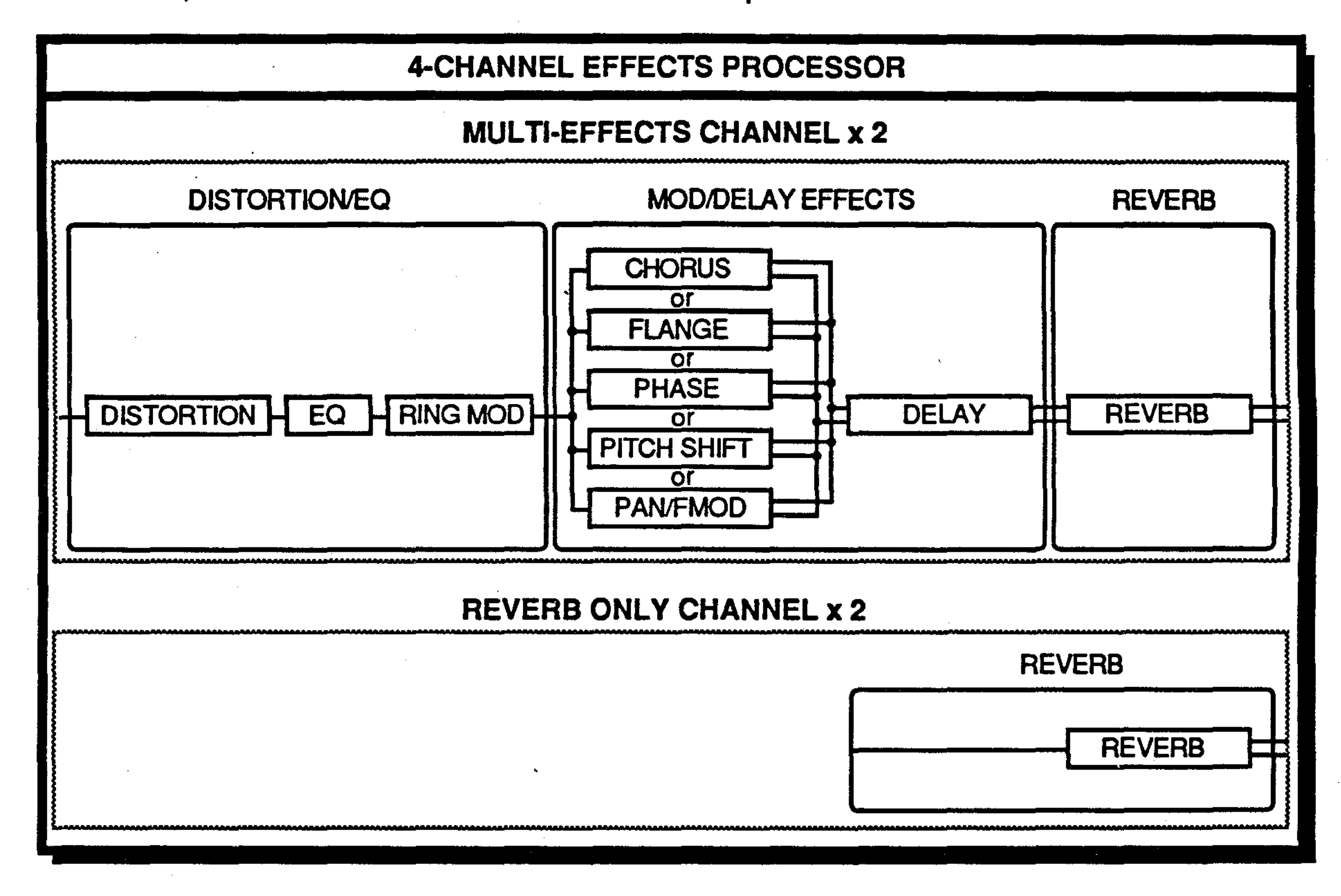
!! warning !! . . END in active loop zone

Dans ce cas, quelle que soit l'action d'édition effectuée, elle sera ignorée.

Vous pouvez zoomer en avant ou arrière sur l'affichage de la forme d'onde grâce aux touches ZIN ZOUT (F5/F6). Après un zoom avant, utilisez <--> en F7 pour passer du point de début au point de fin de l'échantillon.

MODE EFFETS

La touche EFFECTS donne accès aux quatre voies de traitements multieffets de la carte EB16, dont l'installation dans le S3000XL est optionnelle.



Si la carte EB16 n'est pas montée dans votre S3000XL, le message suivant apparaîtra lorsque vous appuierez sur la touche EFFECTS "La carte multieffets EB16 n'est pas installée" :

```
Multi-effects board EB16 not fitted
```

La documentation expliquant l'emploi du EB16 est fournie lors de l'achat de la carte. Consultez votre revendeur local Akai pour plus de précisions sur cette option.

MODE SAUVEGARDE (SAVE)

S'il se trouvent en mémoire des sons que vous avez montés et édités, vous voudrez sans doute les sauvegarder pour pouvoir les retrouver ultérieurement. En appuyant sur SAVE, l'écran suivant apparaîtra :

```
SAVE TO DISK:    FLOPPYH vol: NOT NAMED
 free blocks:  331 |STRINGS 1      P  0%
free entries:  34  |STRINGS 2      P  0%
type of save:-     |SLOW STRINGS   P  0%
 ENTIRE VOLUME     |STRING C2      S  5%
progs:  3 samps:  7|STRING C3      S  6%
SAVE VOLS REN DEL SCSI FORM WIPE GO
```

CHOIX ENTRE DISQUETTE OU DISQUE DUR

Si le curseur n'est pas déjà positionné sur ce champ, placez-le sur SAVE TO DISK: et sélectionnez selon le cas FLOPPYH ou HARD-:A au moyen de la molette de DATA.

CHOIX DE LA PARTITION DU DISQUE DUR

Lors du formatage sur le S3000XL, le disque dur est divisé en sections appelées partitions (voir plus loin pour plus de détails sur ce processus de formatage), afin de rendre son exploitation plus facile. Le nombre de partitions de votre disque dur apparaît comme un nombre A - ? à côté du champ HARD-: . En déplaçant le curseur d'un cran vers la droite, vous pouvez sélectionner la partition sur laquelle vous voulez sauvegarder. Un écran comme celui-ci apparaîtra :

```
SAVE TO DISK:    HARD-:A vol: NOT NAMED
 free blocks:  331 |STRINGS 1      P  0%
free entries:  34  |STRINGS 2      P  0%
type of save:-     |SLOW STRINGS   P  0%
 ENTIRE VOLUME     |STRING C2      S  5%
progs:  3 samps:  7|STRING C3      S  6%
SAVE VOLS REN DEL SCSI FORM WIPE GO
```

Utilisez la molette de DATA pour effectuer votre sélection.

CHOIX DU VOLUME DE DISQUE DUR

Le disque dur est divisé en partitions, et chaque partition est elle-même subdivisée en volumes. Le volume est sélectionné dans le champ `vol:` (dans l'exemple ci-dessus, on s'aperçoit que le volume n'a pas reçu de nom - voir ci-après pour plus de détails sur la façon d'attribuer un nom à un volume). Pour sélectionner le volume, placez le curseur sur le champ `vol:` et utilisez la molette de DATA.

CHOIX DU TYPE DE SAUVEGARDE

Le champ `type of save:-` permet de sélectionner sur quel support vous désirez effectuer la sauvegarde : disquette ou disque dur. Pour modifier le type de sauvegarde que vous désirez effectuer, placez le curseur sur le champ `type of save:-`

```
SAVE TO DISK:    HARD-:A vol: NOT NAMED
 free blocks:  331 |STRINGS 1      P  0%
free entries:  34  |STRINGS 2      P  0%
type of save:-     |SLOW STRINGS   P  0%
 ENTIRE VOLUME     |STRING C2      S  5%
progs:  3 samps:  7|STRING C3      S  6%
SAVE VOLS REN DEL SCSI FORM WIPE GO
```

Les options sont :

ENTIRE VOLUME — Dans ce mode, c'est la totalité du contenu de la mémoire qui sera sauvegardée sur le support choisi, autrement dit tous les programmes, les échantillons, les multi et les effets (si le processeur multieffet EB16 optionnel a été installé).

ALL PROGS+SAMPLES — Ce mode permet de ne sauvegarder que les programmes et les échantillons. Les MULTI et les effets seront ignorés, et par conséquent non sauvegardés.

ALL PROGRAMS ONLY — Ce mode permet de sauvegarder tous les programmes présents en mémoire, mais pas les échantillons qui leur sont associés. Il est très utile si vous avez modifié un ou plusieurs programmes sans avoir pour autant touché aux échantillons.

ALL SAMPLES — Ce mode permet de sauvegarder tous les échantillons présents en mémoire. Il est très utile à la fin d'une séance de montages et de modifications intensifs.

CURSOR PROG+SAMPLES — Ce mode permet de ne sauvegarder que le programme sélectionné et ses échantillons associés. Il est utile si vous n'avez effectué que de petites modifications sur un programme.

CURSOR ITEM ONLY — Ce mode permet de sauvegarder ce sur quoi le curseur est positionné : programme, échantillon ou multi. Si le processeur optionnel de multieffet EB16 est installé, vous pouvez également sauvegarder des données concernant les effets. Vous pouvez aussi sauvegarder des réglages de batterie de ME-35T, des fichiers D-D SONG (appelés TL's, pour Take Lists) ou des fichiers BULK, c'est-à-dire des données de Système Exclusif provenant d'un MIDI Dump entre la mémoire de l'échantillonneur et des synthétiseurs, des boîtes à rythmes, des séquenceurs, via la fonction BULK DUMP (voir le chapitre GLOBAL - MIDI pour plus de précisions à ce sujet).

OPERATING SYSTEM — Ce mode permet de sauvegarder le système d'exploitation sur disque ou disquette (pour plus de détails à ce sujet, voir plus loin).

MULTI+PROGS+SAMPS — Ce mode permet de sauvegarder les multi, leurs programmes et leurs échantillons associés, ainsi que les fichiers correspondant aux effets (si le processeur multieffet EB16 optionnel a été installé).

> ***NOTE:*** *Si certains programmes présents en mémoire font appel à des multi par commandes de Program Change incluses dans une séquence (par exemple, si vous utilisez un Program Change MIDI pour remplacer le son de piano acoustique utilisé dans le couplet par un son de piano électrique pendant le refrain), ces programmes, ne faisant pas effectivement partie du multi au moment de la sauvegarde, ne seront pas sauvegardés. Attention donc, vous pouvez sauvegarder un multi et vous demander par la suite pourquoi il ne fonctionne pas correctement lors d'un chargement ultérieur. Si la mémoire contient des programmes appelés par des Program Change MIDI via un séquenceur, il faut utiliser l'option SAVE ENTIRE VOLUME.*

SAUVEGARDE SUR DISQUETTE

Dans la page principale SAVE, sélectionnez le support de sauvegarde désiré (c'est-à-dire la disquette, ou floppy). Un écran similaire à celui-ci apparaîtra :

```
SAVE TO DISK:    FLOPPYH vol: NOT NAMED
 free blocks:   331 |STRINGS 1      P  0%
free entries:   34  |STRINGS 2      P  0%
type of save:-      |SLOW STRINGS   P  0%
 ENTIRE VOLUME      |STRING C2      S  5%
progs:  3 samps:  7 |STRING C3      S  6%
 SAVE VOLS REN DEL SCSI FORM WIPE  GO
```

Effectuez alors votre sélection dans le champ `type of save:-` en y plaçant le curseur, et en utilisant la molette de DATA. Appuyez ensuite sur WIPE ou sur GO. WIPE effacera complètement la disquette (PRUDENCE !!) et y écrira ensuite le(s) fichier(s). Vous recevrez le message suivant :

```
progs:  3 samps:  7 |STRING C3      S  6%
WIPE DISK VOL./SAVE?? confirm YES  NO
```

Il faut appuyer sur F7 ou F8, selon le cas.

GO permet d'écrire les nouveaux fichiers sans effacer la disquette au préalable.

Si aucune disquette ne se trouve dans le drive, un message vous en informera. De même, si la disquette est protégée en écriture, le S3000XL vous en tiendra informé.

NOTES A PROPOS DE LA SAUVEGARDE SUR DISQUETTE

Un S3000XL, même sans extension mémoire, peut contenir plus de données numériques que ne peut en accueillir une disquette simple densité ou haute densité. Si vous essayez de sauvegarder l'intégralité d'un volume bien rempli de programmes et d'échantillons, il vous faudra utiliser plusieurs disquettes. Le S3000XL vous en informera, et vous demandera d'insérer de nouvelles disquettes si nécessaire.

Il est impossible de répartir un seul long échantillon sur plusieurs disquettes. Par exemple, si un de vos échantillons dure 24 secondes, et que vous désirez le sauvegarder, le S3000 ne peut en séparer les données pour les faire tenir sur deux disquettes séparées. Si vous utilisez des échantillons de cette longueur, nous vous recommandons d'investir dans un disque dur...

SAUVEGARDE SUR DISQUE DUR

Dans la page principale SAVE, sélectionnez le support de sauvegarde désiré (c'est-à-dire le disque dur). Un écran similaire à celui-ci apparaîtra :

```
SAVE TO DISK:   HARD-:A vol: NOT NAMED
 free blocks:   331 |STRINGS 1      P  0%
free entries:   34  |STRINGS 2      P  0%
type of save:-      |SLOW STRINGS   P  0%
 ENTIRE VOLUME      |STRING C2      S  5%
progs:  3 samps:  7 |STRING C3      S  6%
•SAVE VOLS REN DEL SCSI FORM WIPE GO
```

Pour sélectionner la partition dans laquelle vous désirez sauvegarder, placez le curseur sur le champ correspondant et utilisez la molette de DATA pour choisir la partition. Placez maintenant le curseur sur le champ vol: et sélectionnez le volume sur lequel vous désirez sauvegarder.

NOTE: Si vous le désirez, vous pouvez, en appuyant sur F2 - VOLS -faire apparaître la liste des volumes composant la partition sélectionnée, et sélectionner le volume où s'effectuera la sauvegarde.

```
VOLUMES ON DISK HARD-:A
STRINGS 1         |   free blocks:  331
STRINGS 2         |  free entries:  34
VOLUME 003        |
SYN BRASS         |   Disk Volumes: 24
005 INACTIVE      |
SAVE VOLS REN DEL SCSI FORM
```

Vous pouvez faire défiler la liste des volumes disponibles sur la partition en cours d'utilisation. Si les volumes ont reçu des noms, ceux-ci apparaîtront : dans le cas contraire, les volumes sans nom apparaîtront sous la forme VOLUME ???, où ? représente le numéro par défaut des volumes sans nom (attribuer des noms à ses volumes est une bonne habitude, permettant de les reconnaître facilement lorsqu'on les charge - voir plus loin pour plus de précisions sur l'attribution de noms à des volumes).

Une fois le volume désiré sélectionné, appuyer sur F1 - SAVE -vous ramènera à l'écran principal SAVE pour le volume sélectionné.

Amenez le curseur sur le champ type of save:- , et utilisez la molette de DATA pour effectuer votre sélection parmi les possibilités dont la liste suit. Appuyez ensuite sur WIPE ou sur GO. WIPE effacera complètement le disque dur (PRUDENCE !!) et y écrira ensuite le(s) fichier(s). Vous recevrez le message suivant :

```
progs:  3 samps:  7 |STRING C3      S  6%
WIPE DISK VOL./SAVE?? confirm YES  NO
```

Il faut appuyer sur F7 ou F8, selon le cas.

GO permet d'écrire les nouveaux fichiers sans effacer le disque dur au préalable.

Si, pour une raison ou pour une autre, il y a un problème avec le disque dur (s'il n'est pas connecté, pas sous tension, si c'est un support amovible dont le disque ou la cartouche ne sont pas insérés, ou protégés en écriture, le message suivant apparaîtra :

```
progs:  3 samps:  7 |STRING C3      S  6%
HARD DISK DRIVE NOT READY!!
```

Vous recevrez également ce message si vous tentez une sauvegarde sur un CD-ROM qui est évidemment un support sur lequel on ne peut écrire.

NOTE: Vous recevrez aussi ce message si vous sélectionnez, dans les mêmes circonstances, HARD-: A.

Le réglage de numéro d'identification SCSI sera abordé plus tard dans cette section.

RENOMMER DES FICHIERS

Appuyez sur F3 (REN) pour accéder à la page RENAME. Dans la page Rename, vous pouvez renommer individuellement des fichiers sur un disque, ou renommer un volume d'un disque (une disquette ne contient qu'un seul volume, mais un disque dur peut en contenir plusieurs). Si vous avez un disque dur interne installé et/ou un disque dur externe connecté, sélectionnez la partition et le volume à renommer ou le volume contenant le(s) fichier(s) à renommer, autrement, si vous utilisez des disquettes, insérez celle contenant les données à renommer. Appuyez sur la touche REN pour entrer un nouveau nom. Vous verrez l' écran :

```
RENAME ON DISK: FLOPPYH vol: NOT NAMED
new name:-            |STRINGS 1        P  0%
 NEW NAME             |STRINGS 2        P  0%
vol load number:      |SLOW STRINGS     P  0%
vol load enable:OFF   |STRING C2        S  5%
rename VOL or FILE    |STRING C3        S  6%
SAVE VOLS REN DEL SCSI FORM WIPE GO
```

ou celui-ci si vous utilisez un disque dur :

```
RENAME ON DISK: HARD-:A vol: VOLUME 021
new name:-            |STRINGS 1        P  0%
 NEW NAME             |STRINGS 2        P  0%
vol load number:OFF   |SLOW STRINGS     P  0%
vol load enable:OFF   |STRING C2        S  5%
rename VOL or FILE    |STRING C3        S  6%
SAVE VOLS REN DEL SCSI FORM WIPE GO
```

Pour entrer le nom, appuyez sur la touche NAME, puis tapez le nom approprié jusqu'à 12 caractères. Vous pouvez entrer des chiffres à partir du pavé numérique en appuyant de nouveau sur NAME et passer des lettres aux chiffres simplement en appuyant sur NAME. Vous aurez un écran indiquant quelque chose comme ceci:

```
RENAME ON DISK: FLOPPYH vol: NOT NAMED
new name:-            |STRINGS 1        P  0%
 NEW NAME             |STRINGS 2        P  0%
vol load number:      |SLOW STRINGS     P  0%
vol load enable:OFF   |STRING C2        S  5%
rename VOL or FILE    |STRING C3        S  6%
LETTERS .. (NAME for numbers ENT to exit)
```

Lorsque vous avez entré un nouveau nom, appuyez sur ENT puis sur VOL pour renommer le volume du disque dur ou la disquette ou sélectionner un fichier avec les touches CURSOR. Puis appuyez sur FILE pour renommer le fichier en question.

> ***NOTE:** Il vaut mieux nommer les volumes de disque dur de façon à les retrouver facilement pour les charger. Donnez-leur des noms tels que CORDES ORCH ou POP BRASS#1. Ces volumes peuvent être comparés aux répertoires PC ou au dossiers Mac™, vous comprendrez ainsi l'importance de leur donner des noms significatifs.*

Avec un disque dur installé, les messages de changement de programme MIDI peuvent être utilisés pour charger des volumes. Utilisez le paramètre `vol load number:` de cette page pour assigner un numéro de 1 à 128 au volume en cours. Une fois programmé, vous pouvez l'ouvrir ou le fermer librement dans le champ `vol load enable:`. A réception d'un message de changement de programme, le S3000XL parcourra tous les volumes du disque dur pour que le numéro déterminé dans cette page corresponde au numéro de changement de programme du message MIDI. Le volume sera alors chargé

(le numéro de programme sélectionné en cours passera à 1 et le programme 1 du volume chargé sera sélectionné).

NOTE: Pour renommer un disque ou un fichier sur disquette, disque amovible ou magnéto-optique, n'oubliez pas de retirer la protection contre l'écriture.

A tout moment appuyez sur F1 - SAVE - pour revenir à l'écran principal SAVE.

EFFACER DES FICHIERS D'UN DISQUE

En appuyant sur la touche DEL l'écran suivant apparaîtra :

```
DELETE     disk : FLOPPYH vol: NOT NAMED
free blocks: 1399   STRINGS 1      P  0%
type of delete:     STRINGS 2      P  0%
 CURSOR ITEM ONLY   SLOW STRINGS   P  0%
                    STRING C2      S  5%
                    STRING C3      S  6%
SAVE VOLS REN DEL SCSI FORM        GO
```

Vous pouvez effacer un fichier (ou plusieurs fichiers) d'une disquette ou d'un disque dur. Si vous avez un disque dur installé, sélectionnez le volume à l'aide du champ de paramètre de la première ligne. Un certain nombre d'options vous aident à déterminer quel(s) fichier(s) sera(seront) effacé(s).

CURSOR ITEM ONLY	Comme son nom l'indique, efface seulement le fichier sélectionné par le curseur.
ALL PROGRAMS ONLY	Efface tous les programmes, mais pas leurs échantillons associés.
ALL SAMPLES	Efface tous les échantillons dans le volume choisi.
ENTIRE VOLUME	La plus drastique car elle efface toutes les données du volume.
OPERATING SYSTEM	Efface le système d'exploitation du volume.

NOTE: Pour effacer un fichier ou plusieurs fichiers sur disquette, disque amovible ou magnéto-optique, la protection contre l'écriture doit être enlevée.

A tout moment appuyez sur F1 - SAVE - pour revenir à l'écran principal SAVE.

CONTROLE DU DISQUE DUR

Le SCSI (Small Computer Serial Interface) est devenu un standard très répandu pour interfacer des équipements informatiques. Comme le S3000XL comporte d'origine une interface SCSI, vous pouvez choisir parmi de nombreux modèles de disques durs afin de sauvegarder votre sonothèque. Les disques durs sont plus performants en termes de capacité de stockage et de temps d'accès. Des supports d'archivage à cartouches amovibles, ayant fait récemment leur apparition, sont assez répandus désormais, et résolvent le principal problème des supports d'archivage fixes : quand ils sont remplis, il faut soit effacer des données pour récupérer de la place, soit faire des copies (backup) en utilisant des disquettes ou une DAT, soit acheter un nouveau lecteur. Avec les supports amovibles, il suffit d'introduire une nouvelle cartouche !

Le contrôle du disque dur se fait depuis la page SCSI du mode SAVE. Si vous appuyez sur SCSI (F5), l'écran suivant apparaît :

```
HARD DISK CONTROL
            SCSI drive ID: 5
            local SCSI ID: 6
 SCSI drive sector size: 512b


SAVE VOLS REN DEL SCSI FORM
```

Les paramètres apparaissant sur cette page servent à régler le numéro d'identification SCSI. Les deux paramètres les plus importants à connaître sont SCSI drive ID: et SCSI drive sector size:.

Une chaîne SCSI peut comporter jusqu'à huit appareils, chacun d'entre eux étant repéré par un numéro allant de 0 à 7 (ce concept est similaire à celui des canaux MIDI). Pour qu'un appareil SCSI puisse "parler" à un disque dur, il faut que les numéros d'identification de leurs interfaces correspondent. Le champ SCSI drive ID: permet de régler le numéro d'identification SCSI de l'interface de l'échantillonneur. La valeur par défaut du SCSI drive ID: est 5. Ce paramètre doit correspondre à celui affiché sur l'interface SCSI du disque dur. Si par exemple votre disque externe est réglé sur 1, ce paramètre doit être aussi sur 1 sur l'échantillonneur. Il est possible de connecter plusieurs disques durs à votre échantillonneur, à condition que chacun d'entre eux porte un numéro SCSI différent. Dans ce cas, il faut régler correctement les numéros dans le champ SCSI drive ID:.

Le champ SCSI drive sector size: permet de s'adapter aux différents formats de disques magnéto-optiques. Certains stockent 512 octets sur un secteur, d'autres 1 Ko. Les capacités globales de stockage sont identiques, seule la taille des secteurs diffère. Le S3000XL, après réglage de ce champ, peut utiliser les deux types de formats. La valeur par défaut est de 512 octets (512b).

Le champ local SCSI ID: permet de régler le numéro d'identification SCSI du S3000XL (distinct de celui de l'interface SCSI de l'échantillonneur). Il sert lors de la communication de données entre échantillonneurs ou entre éditeurs sur ordinateur par liaison SCSI.

NOTE: *Si votre lecteur externe possède un numéro d'identification SCSI différent de 5, et utilise un disque à 1Ko/secteur, vous pouvez entrer le réglage correct dans ce champ. En sauvegardant le système d'exploitation sur disquette et en redémarrant le S3000XL avec cette disquette, le S30OOXL adoptera par défaut le numéro SCSI et la taille de secteur de votre lecteur.*

FORMATAGE D'UNE DISQUETTE

Toute disquette doit être formatée pour être utilisable par le S3000XL. Pour formater une disquette, insérez-la dans le lecteur, et appuyez sur FORM. L'écran suivant s'affichera :

```
FORMAT FLOPPY OR HARD DISK : FLOPPY
                BLOCKS      HARD PARTITIONS
track:          good:         size: 60 Mb
 side:           bad:          max:  1

floppy format density: LOW        rSTART┐
 SAVE  VOLS  REN  DEL  SCSI  FORM  FORM  ARR
```

Deux types de disquettes sont disponibles : les DD (Double Densité) et les HD (Haute Densité). Les modèles HD, de plus grande capacité, sont recommandés. Pour sélectionner le type de disquette que vous désirez formater, sélectionnez LOW ou HIGH dans le champ `floppy format density:`.

> *NOTE: Les champs* `size:` *et* `max:` *ne sont pas actifs lors du formatage d'une disquette. Ils ne servent que lors du formatage d'un disque dur (voir ci-après).*

Pour formater une disquette, sélectionnez FLOPPY en haut de l'écran s'il n'est pas déjà sélectionné et appuyez sur FORM. Vous verrez :

```
formatting disk HIGH DENSITY. . .
```

ou

```
formatting disk LOW DENSITY. . .
```

suivant le type de disquette que vous utilisez. Le processus prendra environ une minute et le numéro de piste ainsi que le numéro de la face de la disquette seront affichés durant l'opération de formatage. Lorsque celle-ci est achevée, vous verrez l'écran suivant :

```
FORMAT FLOPPY OR HARD DISK : FLOPPY
                BLOCKS      HARD PARTITIONS
track:          good:         size: 60 Mb
 side:           bad:          max:  1
      DISK IS READY FOR USE
floppy format density: LOW        rSTART┐
 SAVE  VOLS  REN  DEL  SCSI  FORM  FORM  ARR
```

Il indique que la disquette a été formatée correctement et qu'elle est prête à l'utilisation. Si une indication vous précise qu'il existe de mauvais blocs, cela voudra dire que la disquette n'est pas fiable, et le S3000XL vous en informera. Si vous voyez un tel message, vous pouvez essayer de nouveau mais cela signifie habituellement que la disquette a été sérieusement endommagée d'une façon quelconque. Cela arrive malheureusement avec des disquettes neuves mais peut se produire aussi avec des disquettes ayant été réutilisées, particulièrement si elles ont servi auparavant sur un autre système.

> **Formater une disquette effacera irrémédiablement toutes les données enregistrées dessus. Formatez seulement de nouvelles disquettes ou celles contenant des données dont vous n'avez plus avoir besoin.**
> **Si un disque dur est relié au S3000XL, faites bien attention de sélectionner l'option FLOPPY !!!**

La touche LARR est utilisée pour effectuer un formatage rapide en modifiant la taille du répertoire des disquettes formatées sur un S1000 ou S1100 (Veuillez vous reporter aux NOTES CONCERNANT L'UTILISATION DES SONS DE S1000 et S1100).

Habituellement, vous devez utiliser FORM pour formater une nouvelle disquette à utiliser dans le S3000XL. Essayer LARR avec une disquette non formatée affichera :

```
can't quick-format this disk !
```

Vous devez utiliser FORM.

FORMATAGE D'UN DISQUE DUR

Les disques durs peuvent et doivent également être formatés avant utilisation. La taille maximum d'un disque dur qui peut être formaté et utilisé avec le S3000XL est de 510 Mégaoctets. Si un disque plus important est connecté au S3000XL, les données dépassant cette taille ne seront pas reconnues ni utilisées. Commuter sur HARD-: affichera cet écran :

```
FORMAT FLOPPY OR HARD DISK : FLOPPY
                 BLOCKS      HARD PARTITIONS
track:          good:          size: 60 Mb
 side:           bad:           max:   1

floppy format density: LOW       ┌START┐
SAVE VOLS REN  DEL  SCSI FORM  FORM ARR
```

Par commodité, les disques durs importants sont divisés en partitions, nommées A, B, C, etc.. Toutes les partitions doivent avoir la même taille, que vous sélectionnez avec le paramètre HARD PARTITIONS size: et peut varier entre 1 et 60 Mégaoctets. La dernière partition sur le disque dur occupera la place restant sur le disque (par exemple, sur un disque de 120 Mégaoctet divisé en partitions de 50 Mo, A et B prendront tous les deux 50 Mégaoctets, et C sera de 20 Mégaoctets).

Autre champ sur cette page, le champ max:., vous permet de programmer le nombre de partitions que vous souhaitez créer, et cela détermine les possibilités d'enregistrement sur disque. Par exemple, si vous avez un disque dur de 300 Mo, vous pouvez le programmer pour obtenir des partitions de 4 x 50 Mo en réglant respectivement 50 et 4 dans les champs size: et max: , ce qui vous laissera 100 Mo libres pour un enregistrement sur disque, c'est-à-dire 10 minutes d'enregistrement stéréo à 44,1kHz. De cette façon, un disque peut contenir non seulement une sonothèque, mais aussi des enregistrements sur disque. Ceci est expliqué plus loin dans ce manuel, dans le chapitre concernant les fonctions d'enregistrement sur disque. Si vous avez l'intention de faire cette manipulation, il vaut mieux vérifier avant de formater votre disque dur - car le formater pour utiliser les fonctions d'enregistrement sur disque, effacera toute sonothèque que vous auriez déjà sauvegardée.

Le champ ID: en haut à droite de l'écran à côté de HARD-: permet de sélectionner le lecteur qui concerné par le formatage en réglant le numéro d'identification SCSI ID.

BE VERY CAREFUL TO CHOOSE THE CORRECT SCSI ID!!

Pour formater le disque dur, appuyez sur FORM ou ARR selon ce que vous souhaitez faire. Vous verrez le message de protection suivant :

```
FORMat or ARRange hard disk:->> ┌START┐
 DESTROY ALL HARD DISK DATA ??   NO  YES
```

Répondez NO si vous avez d'autres intentions, sinon répondez YES.

Le formatage et l'arrangement détruiront toutes les données sur le disque dur.

L'arrangement est une opération plus rapide qu'un formatage complet (il initialise simplement les répertoires dans un format utilisable par le S3000XL). Vérifiez qu'il n'y a pas de données stockées uniquement sur le disque dur et que vous souhaitez conserver.

Le formatage dure quelques minutes, suivi par le processus d'arrangement. Les mauvais blocs seront automatiquement "écartés" lors d'une procédure de vérification. Vous pou-

vez éviter cette vérification en appuyant sur SKIP, mais il est conseillé de la laisser se poursuivre, ce qui est plus sûr à long terme.

Si le lecteur n'est pas connecté ou si le numéro d'identification SCSI ne correspond pas, vous pourrez voir le message suivant quand vous appuyez sur FORM ou ARR:

```
waiting for hard disk ready. .  SKIP
```

ou vous pouvez avoir :

```
HARD DISK DRIVE NOT READY !
```

Vérifiez vos câbles SCSI et que le lecteur est bien allumé (cela arrive parfois !). Vérifiez également les réglages du numéro d'identification SCSI du lecteur et du S3000XL. Vous pourrez aussi avoir ce message si un disque dur de type amovible est utilisé et qu'aucune cartouche n'a été insérée dans le lecteur.

NOTES CONCERNANT L'UTILISATION DES SONS DE S1000/1100

Le S3000XL permet de sauvegarder 510 objets sur disquette ou disque dur. Sur les S1000 et S1100, 64 objets pouvaient être sauvegardés sur disquette et 100 sur un volume de disque dur. En conséquence, le format des répertoires est complètement différent.

Les disquettes des S1000 et S1100 peuvent, bien sûr, être utilisées sans problème. Le problème survient, toutefois, si vous essayez de sauvegarder sur une disquette qui a été formatée avec un S1000 ou S1100. Comme le répertoire du disque a maintenant changé, la disquette du S1000/1100 doit être reformatée. Lorsque vous sauvegardez, si vous utilisez WIPE, le processus est fait automatiquement pour vous. Si, cependant, vous utilisez GO au lieu de Wipe, le S3000XL vous rappellera :

```
re-format or arrange before writing !
```

Vous pouvez aller spécialement dans la procédure de formatage vous-même, ou simplement appuyer sur WIPE.

Il en va de même pour les volumes d'un disque dur. Utiliser simplement la touche GO lorsque vous sauvegardez sur un volume de disque dur qui a été formaté à l'origine avec un S1000 ou S1100, fera apparaître le message suivant :

```
Must kill S1000 volume before writing !
```

Celui-ci vous indique que les volumes du répertoire doivent être récrits dans le format du S3000XL. Pour ce faire, vous devez utiliser WIPE - le répertoire sera réécrit automatiquement. Après quoi, vous pourrez utiliser les volumes normalement.

ATTENTION !

AVEC L'UTILISATION D'UN DISQUE DUR, L'ACTION DE SUPPRIMER UN VOLUME S'APPLIQUE UNIQUEMENT A CE VOLUME. CE N'EST PAS UNE PROCÉDURE DE FORMATAGE. LORSQUE VOUS VOYEZ LE MESSAGE D'ALERTE, UTILISEZ WIPE - NE FORMATEZ PAS VOTRE DISQUE DUR SINON VOUS EFFACERIEZ TOUT.

Si vous avez peur de détruire les données d'un volume de disque dur, sauvegarder dans un autre volume vide.

MODE LOAD

Le mode LOAD permet de charger des données dans le S3000XL. La page principale LOAD ressemble à l'écran suivant :

```
LOAD FROM DISK: FLOPPYH vol: NOT NAMED
free memory: 100%   |STRINGS 1       P  0%
 free P/K/S 1012    |STRINGS 2       P  0%
type of load:-      |SLOW STRINGS    P  0%
 ENTIRE VOLUME      |STRING C2       S  5%
progs:  3 samps:  7 |STRING C3       S  6%
 LOAD VOLS FIND TAGS SCSI      CLR  GO
```

Une liste de tous les fichiers (programmes, échantillons et réglages de Drum) s'affiche sur le côté droit de la page. Les programmes ont un 'P' à côté de leur nom, les échantillons un 'S', et les réglages d'entrée de Drum un 'D' et les fichiers d'effets ont un 'X'. Les disquettes ou volumes de disque dur qui contiennent les échantillons de S1000 ou S1100 ont un "1" après ces lettres pour préciser qu'ils proviennent de ces échantillonneurs. Ils peuvent être chargés librement dans le S3000XL sans aucun problème.

En plus de l'affichage du type de fichiers présents sur la disquette, il y a également un pourcentage qui donne la quantité de mémoire que ce fichier occupera après avoir été chargé. Les fichiers de programmes et d'effets affichent généralement 0%.

Le côté gauche de l'afficheur indique combien de programmes, Keygroups et échantillons sont disponibles en mémoire (vous pouvez avoir un total de 1022 "objets" et en bas figure le nombre de programmes et d'échantillons alors en mémoire.

Si vous ne pouvez pas voir le fichier que vous voulez charger, déplacez le curseur sur la liste des fichiers et faites-les défiler de haut en bas pour afficher tous les fichiers sur disquette. Si le fichier que vous voulez n'est pas sur la disquette, insérez une autre disquette et appuyez sur LOAD pour relire la disquette. Si un disque dur est installé, vous pouvez alors choisir de lire un autre volume. Quand vous savez que vous avez la bonne disquette ou le bon volume, vous pouvez continuer.

CHOIX ENTRE DISQUETTE ET DISQUE DUR

Si le curseur n'est pas déjà positionné sur ce champ, amenez-le sur LOAD FROM DISK: et sélectionnez FLOPPYH ou HARD-:A selon le cas, au moyen de la molette DATA.

CHOIX DE LA PARTITION DU DISQUE DUR

Quand un disque dur est formaté sur le S3000XL, il est divisé en sections appelées partitions (voir SAVE-FORMATAGE pour plus de détails sur le formatage du disque), afin de rendre son exploitation plus facile. Le nombre de partitions de votre disque dur apparaît comme un nombre A - ? à côté du champ HARD-: . En déplaçant le curseur d'un cran vers la droite, vous pouvez sélectionner la partition à partir de laquelle vous désirez charger des données. Un écran comme celui-ci apparaîtra :

```
LOAD FROM DISK: HARD-:A vol: NOT NAMED
free memory: 100%   |STRINGS 1       P  0%
 free P/K/S 1012    |STRINGS 2       P  0%
type of load:-      |SLOW STRINGS    P  0%
 ENTIRE VOLUME      |STRING C2       S  5%
progs:  3 samps:  7 |STRING C3       S  6%
 LOAD VOLS FIND TAGS SCSI      CLR  GO
```

petit retard survient après le choix de la partition, le temps que le S3000XL la repère et la lise. Sur un disque dur, une partition peut contenir jusqu'à 100 volumes, chacun de ces volumes contenant jusqu'à 510 "articles" : combinaisons de programmes, échantillons, effets, cue lists, etc... Vous pouvez sélectionner le volume depuis lequel vous désirez charger les données dans le champ suivant, vol:.

CHOIX DU VOLUME DE DISQUE DUR

Comme le disque dur est divisé en partitions, chaque partition est subdivisée en volumes. Le volume est sélectionné depuis le champ vol: (dans l'exemple ci-dessus, le champ indique que le volume ne porte pas de nom - voir plus loin pour des détails sur l'attribution d'un nom à un volume). Pour sélectionner le volume, placez le curseur dans le champ vol: et utilisez la molette de DATA.

CHOIX DU TYPE DE CHARGEMENT

Le champ type of load:- permet de sélectionner ce que vous désirez charger depuis la disquette ou le disque dur. Pour modifier le type de chargement, déplacez le curseur sur le champ type of load:- :

```
LOAD FROM DISK: HARD-:A vol: NOT NAMED
free memory: 100%   |STRINGS 1      P  0%
 free P/K/S 1012    |STRINGS 2      P  0%
type of load:-      |SLOW STRINGS   P  0%
 ENTIRE VOLUME      |STRING C2      S  5%
progs:  3 samps:  7 |STRING C3      S  6%
 LOAD VOLS FIND TAGS SCSI          CLR GO
```

Les choix possibles sont :

ENTIRE VOLUME	Dans ce mode, c'est la totalité du contenu de la mémoire qui sera chargée depuis le support choisi, autrement dit tous les programmes, échantillons, multi et effets (si le processeur multieffet EB16 optionnel a été installé).
ALL PROGS+SAMPLES	Ce mode permet de ne charger que les programmes et les échantillons. Les MULTI et les effets seront ignorés, et par conséquent non sauvegardés.
ALL PROGRAMS ONLY	Permet de charger tous les programmes présents en mémoire, mais pas les échantillons qui leur sont associés.
ALL SAMPLES	Charge tous les échantillons présents en mémoire.
CURSOR PROG+SAMPLES	Ce mode permet de ne charger que le programme sélectionné et ses échantillons associés.
CURSOR ITEM ONLY	Permet de charger ce sur quoi le curseur est placé : programme, échantillon ou multi. Si le processeur optionnel de multieffet EB16 a été installé, vous pouvez également charger des données concernant les effets. Vous pouvez aussi charger des réglages de batterie de ME-35T, des fichiers D-D SONG (appelés TL's, pour Take Lists).
OPERATING SYSTEM	Ce mode permet de charger le système d'exploitation présent sur le disque dur ou la disquette.
MULTI+PROGS+SAMPS	Ce mode permet de charger les multi, leurs programmes et leurs échantillons associés, ainsi que les fichiers correspondant aux effets (si le processeur multieffet EB16 optionnel a été installé).

NOTE: Si certains programmes présents en mémoire font appel à des multi par commandes de Program Change incluses dans une séquence (par exemple, si vous utilisez un Program Change MIDI pour remplacer le son de piano acoustique utilisé dans le couplet par un son de piano électrique pendant le refrain), ces programmes, ne faisant pas effectivement partie du multi au moment du chargement, ne seront pas chargés. Attention donc, vous pouvez charger un multi et vous demander par la suite pourquoi il ne fonctionne pas correctement S'il y a en mémoire des programmes par des Program Change MIDI depuis un séquenceur, il faut utiliser l'option LOAD ENTIRE VOLUME.

CHARGEMENT DEPUIS UNE DISQUETTE

Dans la page principale LOAD, sélectionnez le support depuis lequel vous désirez charger (c'est-à-dire la disquette). Un écran semblable à celui-ci apparaîtra :

```
LOAD FROM DISK: FLOPPYH vol: NOT NAMED
free memory: 100%   |STRINGS 1       P  0%
 free P/K/S 1012    |STRINGS 2       P  0%
type of load:-      |SLOW STRINGS    P  0%
 ENTIRE VOLUME      |STRING C2       S  5%
progs:  3 samps:  7 |STRING C3       S  6%
 LOAD VOLS FIND TAGS SCSI         CLR  GO
```

Vous pouvez maintenant effectuer votre sélection dans le champ type of load:- en plaçant le curseur sur ce champ et en utilisant la molette de DATA. Selon le cas, appuyez ensuite sur CLR ou sur GO. CLR (CLEAR) effacera tout le contenu de la mémoire (programmes et échantillons) pour charger le(s) fichier(s) choisi(s) depuis la disquette (ATTENTION DE NE PAS EFFACER DE PROGRAMME OU D'ÉCHANTILLON AUQUEL VOUS TENEZ ET QUI N'A PAS ÉTÉ SAUVEGARDÉ SUR DISQUETTE !!). Le message suivant apparaîtra, qui vous demande de confirmer l'effacement total de la mémoire :

```
                     |STRING C3       S  6%
CLEAR MEM THEN LOAD ?? confirm  NO   YES
```

"Effacer la mémoire avant de charger ? Confirmation NON OUI". Il vous faut répondre par YES ou NO.

Appuyer sur GO permet de charger le(s) fichier(s) choisi(s) sans effacer quoi que ce soit au préalable. Lors du chargement depuis la disquette, un message semblable à celui-ci vous tiendra informé de l'avancement de l'opération :

```
                     |STRING C3       S  6%
loading sample:- STRING C2
```

Il est possible que le(s) fichier(s) choisi(s) demandent plus de mémoire que celle restant disponible. Dans ce cas, le chargement est interrompu, et le message suivant apparaît :

```
                     |STRING C3       S  6%
!! Insufficient waveform memory!!
```

"Mémoire insuffisante". Tout fichier ayant été chargé en mémoire avant l'apparition de ce message restera toutefois en mémoire.

Si aucune disquette n'est insérée dans le lecteur, le message suivant apparaîtra :

```
NO DISK !
```

Si la disquette n'est pas formatée (ou a été endommagée), le S3000XL voue en informera :

```
UNREADABLE FORMAT ! or unformatted?
```

"FORMAT NON LISIBLE ! ou disquette non formatée ?". Il vous faut alors formater la disquette (voir la section SAVE/FORMATAGE).

CHARGEMENT DEPUIS UN DISQUE DUR

Dans la page principale SAVE, sélectionnez le support depuis lequel vous désirez charger (c'est-à-dire le disque dur). Un écran similaire à celui-ci apparaîtra :

```
LOAD FROM DISK: HARD-:A vol: NOT NAMED
free memory: 100%    |STRINGS 1        P  0%
 free P/K/S 1012     |STRINGS 2        P  0%
type of load:-       |SLOW STRINGS     P  0%
 ENTIRE VOLUME       |STRING C2        S  5%
progs: 3 samps:  7   |STRING C3        S  6%
 LOAD VOLS FIND TAGS SCSI          CLR  GO
```

Pour sélectionner la partition depuis laquelle vous désirez charger, placez le curseur sur le champ correspondant et utilisez la molette de DATA pour choisir la partition. Placez maintenant le curseur sur le vol: et sélectionnez le volume depuis lequel vous désirez charger.

NOTE: Si vous le désirez, vous pouvez appuyer sur F2 - VOLS - pour faire apparaître la liste des volumes composant la partition sélectionnée, et choisir le volume depuis lequel le chargement sera effectué.

```
VOLUMES ON DISK HARD-:A
STRINGS 1          |  free memory: 100%
STRINGS 2          |   free P/K/S: 1020
VOLUME 003         |
SYN BRASS          |  Disk Volumes: 24
005 INACTIVE       |
LOAD VOLS FIND TAGS SCSI
```

Vous pouvez faire défiler la liste des volumes disponibles sur la partition en cours d'utilisation. Si les volumes ont reçu des noms, ceux-ci apparaîtront : dans le cas contraire, les volumes sans nom apparaîtront sous la forme VOLUME ???, où ? représente le numéro par défaut des volumes sans nom (attribuer des noms à ses volumes est une bonne habitude, permettant de les reconnaître facilement lorsqu'on les charge - voir SAVE-RENOMMER pour plus de précisions sur l'attribution de noms à des volumes).

Une fois le volume désiré sélectionné, appuyer sur F1 - LOAD - vous ramènera à l'écran principal SAVE pour le volume sélectionné.

Dans la page principale LOAD, amenez le curseur sur le champ type of load:- et utilisez la molette de DATA pour effectuer votre sélection parmi les possibilités dont la liste suit. Appuyez ensuite sur CLR ou sur GO. CLR (CLEAR) effacera tout le contenu de la mémoire (programmes et échantillons) pour charger le(s) fichier(s) choisi(s) depuis le disque dur (ATTENTION DE NE PAS EFFACER DE PROGRAMME OU D'ÉCHANTILLON, AUQUEL VOUS TENEZ ET QUI N'A PAS ÉTÉ SAUVEGARDÉ SUR DISQUE !!). Le message suivant apparaîtra, qui vous demande de confirmer l'effacement total de la mémoire :

```
                     |STRING C3        S  6%
CLEAR MEM THEN LOAD ?? confirm  NO   YES
```

"Effacer la mémoire avant de charger ? Confirmation NON OUI". Il vous faut répondre par YES ou NO. Appuyer sur GO permet de charger le(s) fichier(s) choisi(s) sans effacer quoi que ce soit au préalable. Lors du chargement depuis le disque dur, un message semblable à celui-ci vous tiendra informé de l'avancement de l'opération :

```
                              |STRING C3        S  6%
loading sample:- STRING C2
```

Il est possible que le(s) fichier(s) choisi(s) demandent plus de mémoire que celle restant disponible. Dans ce cas, le chargement est interrompu, et le message suivant apparaît :

```
                              |STRING C3        S  6%
!! Insufficient waveform memory!!
```

"Mémoire insuffisante". Tout fichier ayant été chargé en mémoire avant l'apparition de ce message restera toutefois en mémoire.

Même si un fichier déjà présent en mémoire porte le même nom qu'un fichier du disque dur, c'est ce dernier qui sera chargé, et le contenu de la mémoire sera modifié.

Si, pour une raison ou pour une autre, il y a un problème avec le disque dur (s'il n'est pas connecté, pas sous tension, si c'est un support amovible dont le disque ou la cartouche ne sont pas insérés, ou protégés en écriture), le message suivant apparaîtra :

```
progs:  3 samps:  7 |STRING C3        S  6%
HARD DISK DRIVE NOT READY !!
```

Si le disque dur n'est pas formaté, ou a été sérieusement endommagé d'une manière ou d'une autre, le S3000XL vous en informera "FORMAT ILLISIBLE ! ou non formaté ?" :

```
 UNREADABLE FORMAT ! or unformatted?
```

NOTE: Vous recevrez aussi ce message si vous sélectionnez, dans les mêmes circonstances, HARD-: A.

Le réglage de numéro d'identification SCSI sera abordé plus tard dans ce chapitre.

CHARGEMENT D'ÉCHANTILLONS ET PROGRAMMES DU S900/S950

Aucune commande spéciale n'est fournie pour les échantillons du S900. Insérer une disquette du S900 affichera le message suivant :

```
S900 DISK ! use only for reading
```

Sélectionnez simplement le type de chargement approprié et procédez comme ci-dessus. L'écran du S3000XL vous informera qu'un échantillon du S900 va être lu, et après chaque lecture réussie d'un échantillon du S900, un message supplémentaire 'unscrambling S900 sample' (décodage de l'échantillon S900) apparaîtra, pendant que le S3000XL convertira le format S900 en S3000XL (12 bits en 16 bits).

CHARGEMENT DE DONNÉES DE S1000/S1100

Les sons créés sur S1000 ou S1100 sont parfaitement compatibles avec le S3000XL, et peuvent être chargés sans devoir passer par une conversion. Toutefois, reportez-vous aux notes du chapitre MODE SAVE pour plus de détails sur la façon de sauvegarder des données de S3000XL sur des disques formatés sur S1000/S1100, si vous devez procéder ainsi.

CHARGEMENT AUTOMATIQUE A PARTIR D'UNE DISQUETTE

Si vous mettez le S3000XL sous tension avec une disquette dans le lecteur, le contenu de la disquette sera chargé en mémoire. Si la disquette contient une copie du système d'exploitation et que ce système est identique ou est une version plus récente que celle de la ROM, il sera chargé.

Si un disque dur est installé et programmé avec le numéro d'identification SCSI 5, et que le système d'exploitation figure dans le premier volume, le logiciel d'exploitation sera automatiquement chargé à partir de là si la version est identique ou plus récente que celle de la ROM et qu'aucune disquette ne se trouve dans le lecteur à la mise sous tension.

Nous vous recommandons vivement de faire une copie des disquettes du Système d'Exploitation de votre S3000XL et de toujours allumer le S3000XL avec la dernière version insérée dans le lecteur (voir SAVE pour plus de détails sur la sauvegarde du système d'exploitation sur disquette).

RECHERCHE DE FICHIER - LA FONCTION FIND

A cause de la grande quantité de données sur les disques durs, une fonction spéciale de recherche (FIND) a été ajoutée pour localiser plus rapidement les fichiers. Appuyez sur la touche FIND pour afficher cet écran :

```
FIND FROM DISK : HARD-: A
Find:  NAME              | G.PIANO MONO  P    0%
                         | C1 GRPIANO    S    2%
CLR / GO to load:-       | E1 GRPIANO    S    3%
ALL PROGS+SAMPLES        | G1 GRPIANO    S    2%
                         | C2 GRPIANO    S    2%
LOAD VOLS FIND TAGS SCSI FIND CLR GO
```

Pour localiser le fichier que vous voulez, appuyez sur NAME puis entrez le nom qui convient et appuyez sur ENT/PLAY. Pour rechercher le fichier, appuyez sur la touche de fonction FIND ce qui affichera le(s) fichier(s). Si le fichier est trouvé, vous le verrez affiché avec la mention "match found". Appuyer sur CLR et/ou sur GO chargera les fichiers correspondant selon le type de chargement indiqué à gauche de l'écran.

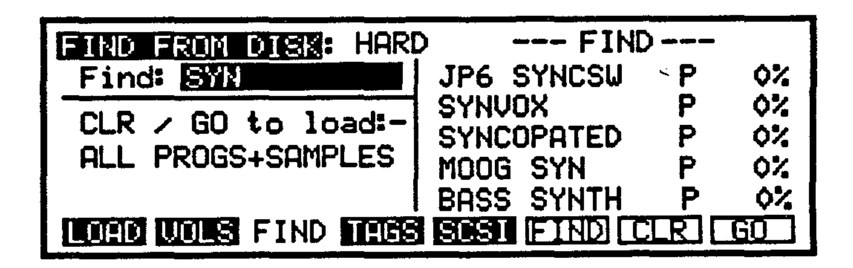
Lorsque vous utilisez la fonction FIND, il n'est pas nécessaire de nommer entièrement le fichier. Par exemple, si vous voulez charger un son de basse, tapez simplement BASS - le S3000XL recherchera TOUS les fichiers correspondants portant ces lettres dans leur nom. Dans cet exemple, vous pouvez voir un écran semblable à celui-ci :

```
FIND FROM DISK:HARD:-A    --- FIND ---
 Find: BASS          | BASS GUIT      P    0%
                     | SYN BASS       P    0%
 CLR / GO to load:-  | BASS SAX       P    0%
 ALL PROGS+SAMPLES   | E. BASS        P    0%
                     | BASS SYNTH     P    0%
LOAD VOLS FIND TAGS SCSI FIND CLR GO
```

Ici, plusieurs basses différentes provenant de différents volumes de la partition ont été trouvées. Vous voyez alors le message Match found ainsi que --- FIND --- en haut de l'écran (indiquant qu'il s'agit du volume FIND temporaire). Puis sélectionnez le type de chargement approprié, (dans cet exemple, probablement CURSOR PROGS+SAMPS pour charger le son que vous voulez), déplacez le curseur sur le fichier que vous voulez charger et appuyez sur CLR et/ou GO.

Vous n'avez même pas besoin de taper BASS pour obtenir l'écran affiché ci-dessus - vous pouvez simplement taper BA et vous obtiendrez quelque chose de similaire, mais, dans ce cas, la fonction de recherche inclura aussi des noms de fichiers tels que BAD DRUMS, BACKWRDS CYMB, etc.

Grâce à la fonction FIND, taper SYN permet d'afficher un écran semblable à celui-ci :



où tous les fichiers portant les lettre SYN ont été trouvés. Si vous voulez limiter la recherche uniquement aux sons de synthés, il vaut mieux taper SYNT, dans ce cas, les sons nommés SYNC ou SYNVOX, etc. ne seront pas inclus dans la recherche.

Lorsque vous vous serez familiarisé dans la fonction FIND, ce sera une aide irremplaçable dans la recherche rapide et le chargement de sons.

NOTE: L'option FIND ne fonctionne pas avec les disquettes.

UTILISATION DU SYSTÈME DE RÉPERTOIRE "TAG"

Sur le S3000XL, il est possible de "marquer" des fichiers, ce qui revient à les placer dans un sous-répertoire spécial. De cette façon, certains fichiers d'une partition peuvent être regroupés par catégories, par types, ou par tout autre critère. Si, par exemple, toutes les basses présentes dans tous les volumes d'une partition ont été marquées BASS, toutes les cordes marquées ORCHESTRE, toutes les voix marquées VOIX, l'accès à ces sons sera facilité. Par exemple, pour récupérer un des sons de basse, au lieu de devoir explorer tous les volumes et toutes les partitions, il suffit d'appeler le fichier BASS pour faire défiler, sélectionner et charger ces sons exclusivement.

Les sons peuvent être répartis dans plusieurs fichiers. Par exemple, vous définissez un fichier appelé BASS, qui contiendra TOUS les sons de basses, de la basse électrique à la basse slappée en passant par la basse synthé, la voix de basse, la contrebasse, le saxo baryton, la flûte basse, etc... Parallèlement, un autre fichier SYNTH BASS pourra ne contenir que les sons de basse d'origine synthétique, alors que E. BASS regrouperait seulement les basses électriques (tous ces sons figurent déjà, sous une forme identique, dans le fichier BASS). Les basses acoustiques peuvent être rassemblées dans un fichier AC BASSES, et ainsi de suite. Ce système plus souple de gestion du contenu du disque permet un accès instantané aux sons et un chargement plus rapide.

Avant de sélectionner un fichier marqué, il faut... marquer les fichiers.

Pour accéder à la fonction de marquage, appuyez sur la touche TAGS. Un écran semblable à celui-ci apparaîtra :

```
DISK FILE TAGS:HARD-:A vol:2-BASS GUITAR
Select tag:-        | EL. BASS1     P    0%
TAG B               | EL. BASS2     P    0%
                    | CHRS BASS     P    0%
Type of load:-      | MUTE BASS     P    0%
TAG PROG+SAMPLES    | OCT BASS      P    0%
LOAD VOLS FIND TAGS NEXT MARK CLR  GO
```

Pour marquer des fichiers, amenez le curseur sur ceux-ci, et appuyez sur la touche MARK. Un astérisque |*| apparaît alors à gauche du nom :

```
|*| EL. BASS1     P    0%
```

Il indique que ce fichier est marqué : il appartient à la catégorie alors sélectionnée.

Pour marquer des fichiers appartenant à d'autres volumes, amenez le curseur sur le champ vol:, sélectionnez le volume et répétez la procédure décrite ci-dessus. Une fois que tous les fichiers correspondant à la catégorie sélectionnée sont marqués, il suffira par la suite, quand vous désirerez charger un type particulier de son, de sélectionner la catégorie appropriée. Pour reprendre l'exemple précédent, si vous voulez charger un ou plusieurs sons de basse, au lieu de devoir faire défiler tous les volumes, il suffit de sélectionner la catégorie BASS pour faire défiler tous les sons de basse, et d'appuyer sur CLR et/ou sur GO pour charger le(s) son(s) désiré(s). Explorer intégralement votre bibliothèque de sons, et passer du temps à marquer les sons par catégories est une manipulation fastidieuse, mais qui vous fera gagner beaucoup de temps ultérieurement, quand vous désirerez accéder seulement à certains sons.

***NOTE:** Il n'est pas nécessaire de marquer les programmes et les échantillons qui leur sont associés- il suffit de marquer les programmes, car il est possible de sélectionner TAG PROGS + SAMPLES. Cette procédure permet de charger le programme que vous avez sélectionné automatiquement avec les échantillons qui lui sont associés, sans devoir marquer ceux-ci.*

Si vous marquez par erreur un fichier qui ne devait pas l'être, il suffit s'appuyer à nouveau sur MARK pour le "démarquer". De même, si ultérieurement vous désirez retirer un fichier d'une catégorie particulière, amenez le curseur sur son nom et appuyez sur MARK pour le "démarquer".

***NOTE 1:** Afin de pouvoir marquer les fichiers, si vous utilisez un disque magnéto-optique ou une cartouche amovible, la languette de protection en écriture doit être ôtée, car la procédure de marquage requiert l'accès au disque.*

***NOTE 2:** Comme les CD-ROM sont des supports qu'il est impossible d'enregistrer, il est impossible de marquer les fichiers d'un CD-ROM.*

Pour sélectionner une catégorie en vue d'un chargement, il faut appuyer sur TAGS . L'écran suivant apparaîtra :

```
DISK FILE TAGS: HARD-: A vol:2-BASS GUITAR
Select tag:-          |*| EL. BASS1     P    0%
 BASS                 | | EL. BASS2     P    0%
                      | | CHRS BASS     P    0%
Type of load:-        |*| MUTE BASS     P    0%
TAG PROG+SAMPLES      |*| OCT BASS      P    0%
 LOAD VOLS FIND TAGS NEXT MARK CLR  GO
```

Nous nous apercevons que la première série de fichiers marqués BASS se trouve dans le volume 2, leurs noms apparaissent accompagnés d'un astérisque *. En appuyant sur NEXT les fichiers marqués BASS défilent séquentiellement. Les noms des volumes dans lesquels ils se trouvent apparaissent en haut à droite de l'écran. Une fois arrivé à la fin des fichiers marqués, appuyer sur la touche NEXT vous fera revenir au début de la liste. Si la sélection vous convient, appuyez sur CLR et/ou sur GO pour charger les sons. Lors du chargement, les messages habituels apparaîtront. Si les sons que vous désirez ne se trouvent pas dans cette catégorie, sélectionnez une autre catégorie dans le champ Select tag:-. Quand vous appuierez sur NEXT, vous serez dans le premier champ de cette nouvelle catégorie.

Vous pouvez sélectionner différents types de chargements de catégories. La sélection par défaut est TAG PROGS+SAMPLES vous chargez tous les programmes marqués ainsi que les échantillons qui leur sont associés. En sélectionnant ALL TAGGED ITEMS vous chargerez tout ce qui se trouve dans la catégorie sélectionnée. TAG PROGRAMS ONLY ne chargera que les programmes marqués, et TAGGED SAMPLES ne chargera que les échantillons marqués.

NOMMER LES CATÉGORIES

Vous pouvez aussi attribuer un nom à une catégorie en appuyant sur NAME, puis en entrant le nom de votre choix, et enfin en appuyant sur ENT. Donner un nom "parlant" à vos catégories vous évitera de perdre du temps par la suite.

REMARQUES CONCERNANT LE SYSTEM DE TAG

Le système de Tag est plein de ressources, et peut vous faire gagner beaucoup de temps lors des recherches de fichiers, ce qui est toujours appréciable quand la deadline se rapproche dangereusement, ou quand vous travaillez dans un studio très cher...

Par exemple, vous pouvez ranger tous les sons orchestraux, c'est-à-dire les cordes, les cuivres, les vents, les percussions, les chœurs, etc... dans une catégorie appelée TAG A (que vous pouvez aussi rebaptiser ORCHESTRE). Par la suite, vous rangerez toutes vos cordes dans la catégorie TAG B (y compris d'autres sons de cordes, par exemple d'origine synthétique), rebaptisée par la suite CORDES, vos cuivres (y compris des cuivres

synthétiques et des cuivres "rock") dans une catégorie CUIVRE. Toutes vos percussions de l'orchestre pourraient être regroupées dans une catégorie où elles seraient en compagnie d'une batterie de rock et d'un set de batterie électronique, etc... Les sons de contrebasse feraient partie d'une catégorie incluant TOUS vos sons de basse, tandis que les basses synthés figureraient à la fois dans une catégorie "synthés basses" et une catégorie plus générale SYNTHE.

De cette manière, en fonction du projet sur lequel vous travaillez, la sélection des sons est bien plus rapide. Par exemple, si vous travaillez sur une pièce orchestrale, vous appellerez probablement la catégorie ORCHESTRE, qui vous donne d'emblée les sons dont vous avez besoin pour recréer une palette orchestrale. Si vous orchestrez une ballade, vous appellerez la catégorie CORDES pour l'habiller d'un tapis de cordes de préférence à la catégorie ORCHESTRE, qui vous proposerait outre les cordes des sons de cuivres ou de percussions dont vous n'auriez pas besoin. Même chose pour la contrebasse. Dans une chanson rock, vous appellerez probablement votre catégorie BASS qui contient les basses électriques, mais pour un titre dance, vous irez directement à la section SYNTH BASS, afin de n'avoir que des basses synthétiques dans l'écran, et ne pas être distrait par des basses électriques ou acoustiques.

CONTROLE DU DISQUE DUR

Le SCSI (Small Computer Serial Interface) est devenu un standard très répandu pour interfacer des équipements informatiques. Comme le S3000XL comporte d'origine une interface SCSI, vous pouvez choisir parmi de nombreux modèles de disques durs afin de sauvegarder votre sonothèque. Les disques durs sont plus performants en termes de capacité de stockage et de temps d'accès. Des supports d'archivage à cartouches amovibles, ayant fait récemment leur apparition, sont assez répandus désormais, et résolvent le principal problème des supports d'archivage fixes : quand ils sont remplis, il faut soit effacer des données pour récupérer de la place, soit faire des copies (backup) en utilisant des disquettes ou une DAT, soit acheter un nouveau lecteur. Avec les supports amovibles, il suffit d'introduire une nouvelle cartouche !

Votre disque dur est contrôlé depuis la page SCSI du mode LOAD. En appuyant sur SCSI (F5), l'écran suivant est affiché :

```
HARD DISK CONTROL
          SCSI drive ID: 5
          local SCSI ID: 6
 SCSI drive sector size: 512b


LOAD VOLS REN DEL SCSI       Rlnd EIII
```

Les paramètres de cette page sont utilisés pour programmer le "ID" (numéro d'identification) du SCSI. Les paramètres les plus importants que vous devez connaître sont SCSI drive ID: et SCSI drive sector size:.

La liaison SCSI permet à 8 appareils d'être branchés sur le bus, chacun avec un numéro unique de 0 à 7 (c'est le même concept que les canaux MIDI). Pour qu'un appareil SCSI "communique" avec le disque dur, leur numéro d'identification SCSI doit correspondre. Le champ SCSI drive ID: détermine le numéro d'identification SCSI de l'interface SCSI de l'échantillonneur. Le réglage par défaut du champ SCSI drive ID: est 5. Ce paramètre doit correspondre à celui du lecteur. Par exemple, si votre disque externe est sur 1, ce paramètre doit être réglé sur 1. Vous pouvez, si vous le souhaitez, avoir plusieurs lecteurs reliés, chacun devant avoir un numéro d'identification SCSI différent qui peut être sélectionné en modifiant le numéro d'identification dans le champ SCSI drive ID:.

Le champ SCSI drive sector size: permet de commuter entre les différents formats de disques MO. Il en existe deux - 512 Octets par secteur et 1 kOctet par secteur. Les deux offrent la même capacité de stockage, la différence réside dans la taille du secteur. Le S3000XL peut utiliser les deux et la sélection s'effectue dans ce champ. Le réglage par défaut est 512b.

Le champ local SCSI ID: détermine le numéro d'identification SCSI du S3000XL (distinct de l'ID de l'interface SCSI de l'échantillonneur) et est utilisé pour la communication entre les échantillonneurs ou les éditeurs sur ordinateur par l'intermédiaire du SCSI.

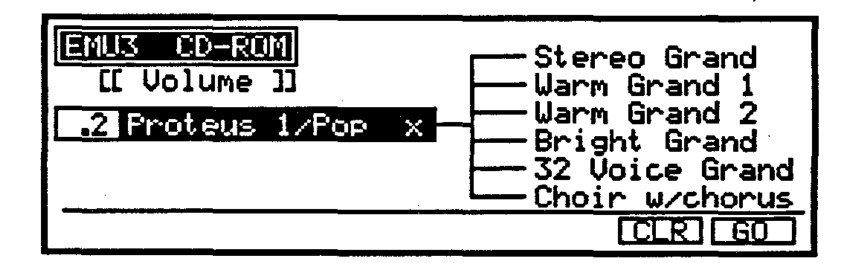
NOTE:Si le numéro d'identification de votre disque externe est autre que 5 et utilise un disque 1kBytes/secteur, vous pouvez déterminer les réglages appropriés ici et, en sauvegardant le système d'exploitation sur disquette puis en rallumant avec la disquette à l'intérieur, le S3000XL chargera par défaut l'identification SCSI et la taille du secteur de votre lecteur.

IMPORTER DES SONS PROVENANT DE CD-ROM D'AUTRES FABRICANTS

Le S3000XL permet d'accéder à une vaste collection de sons Akai, mais vous pouvez également importer des sons provenant de CD-ROM conçus à l'origine pour des échantillonneurs commercialisés par d'autres fabricants, ce qui vous donne un choix encore plus large. Cette importation se fait depuis la page SCSI.

En supposant que le numéro d'identification MIDI de votre lecteur de CD-ROM est différent de 5, modifiez le numéro SCSI apparaissant dans le champ SCSI drive ID: de façon à ce qu'il corresponde à celui du lecteur, puis appuyez sur F7 ou F8. L'exemple suivant montre le chargement de sons depuis un CD-ROM pour E-Mu III.

Appuyez sur F8, et l'écran suivant apparaîtra :



Pour charger un volume Akai (par opposition à un volume CD-ROM complet), placez le curseur sur le champ correspondant au nom du volume et appuyez sur [CLR] et/ou [GO]. Tous les programmes contenus dans le volume [.2 Proteus 1/Pop x] seront chargés.

Pour ne charger qu'un seul programme, placez le curseur sur le programme que vous désirez charger et appuyez sur [CLR] et/ou [GO].

Pour charger un programme et tous ceux qui le suivent, placez le curseur sur le programme que vous désirez voir figurer en première place dans la liste de ceux que vous voulez charger. Placez-le en haut à droite de l'écran grâce à la molette DATA, faites défiler pour le placer en haut de la liste figurant à droite de l'écran. Déplacez le curseur sur le champ de volume et appuyez sur [CLR] et/ou [GO]. Cette procédure chargera le programme affiché en tête et tous ceux qui le suivent.

NOTE: *Même s'ils ne sont pas apparents à l'écran, tous les programmes situés "en-dessous" du premier programme sélectionné seront également chargés.*

Si, dans l'exemple ci-dessus, vous désirez charger BRIGHT GRAND et tous les programmes suivants, amenez le curseur sur BRIGHT GRAND, faites-le apparaître en tête de liste au moyen de la molette de DATA et appuyez sur [CLR] et/ou [GO].

NOTES CONCERNANT LE CHARGEMENT DE SONOTHÈQUES PROVENANT D'AUTRES FABRICANTS

Il existe certaines limites concernant l'utilisation de sonothèque réalisés par d'autres fabricants.

NOTE: *Bien que cette explication se rapporte à un CD-ROM, des disques durs utilisés avec des échantillonneurs d'autres marques peuvent aussi fonctionner.*

- Des programmes superposés utilisant plusieurs "presets" ou ceux réalisés à l'aide de divers "patches" seront chargés comme un "preset" ou "patch" unique dans le S3000XL. Dans ce cas, chargez tous les "éléments" particuliers (c'est à dire presets et patches) et superposez-les en mode MULTI.

- S'il y a plus de 128 programmes dans le volume, arrivé au programme 129 le S3000XL reviendra à 1, pour que le n°129 devienne n°1, le n°130 devienne le n°2, etc. Vous pouvez les renuméroter sur le S3000XL si vous le désirez en modes SINGLE ou MULTI à l'aide des fonctions RNUM ou PNUM.

- En raison des différentes configurations de paramètre de son relatifs aux différentes marques d'échantillonneurs, le S3000XL convertira certains paramètres pour les rendre compatibles avec ceux du Akai (les données d'échantillon ne sont pas affectées). Cependant, ceci peut modifier légèrement le son et nécessiter un reréglage pour qu'il sonne comme sur l'échantillonneur source.

- Avec des échantillons ayant une courte boucle, vous constaterez des différences dans la durée de la boucle. Utilisez FIND ou réglez manuellement la longueur de la boucle sur le S3000XL.

- Le S3000XL peut lire uniquement des CD-ROM/disque dur contenant un maximum de 512 MOctets. Des CD-ROM ou disques dur plus grands peuvent être utilisés mais les données stockées au-delà de 512 MOctets seront ignorées.

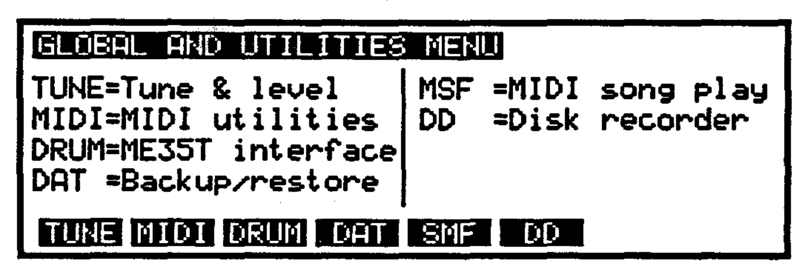
- Le S3000XL est fourni avec 2MOctets de RAM en standard. Cependant, certains sons d'autres fabricants réclament davantage de place (comme beaucoup de CD-ROM Akai d'ailleurs), aussi nous vous conseillons d'augmenter la mémoire pour permettre cette utilisation.

- Lorsqu'ils sont chargés dans le S3000XL et réglés à la perfection, il vaut mieux sauvegarder de tels sons sur une disquette formatée Akai pour que vous puissiez les charger de nouveau comme fichiers de sons Akai standard, sans avoir besoin de les rééditer.

Bien que le S3000XL puisse utiliser des sons réalisés pour d'autres fabricants, la façon dont ces échantillonneurs fonctionnent est différente et certains réglages pourraient s'avérer nécessaires pour optimiser le son selon vos besoins. Cependant, nous espérons que le fait de pouvoir accéder à des sonothèques d'autres marques l'emportera sur ce léger inconvénient. Si cela peut être une consolation, les programmes et échantillons Akai nécessitent un reréglage lorsqu'ils sont importés dans d'autres échantillonneurs !

MODE GLOBAL

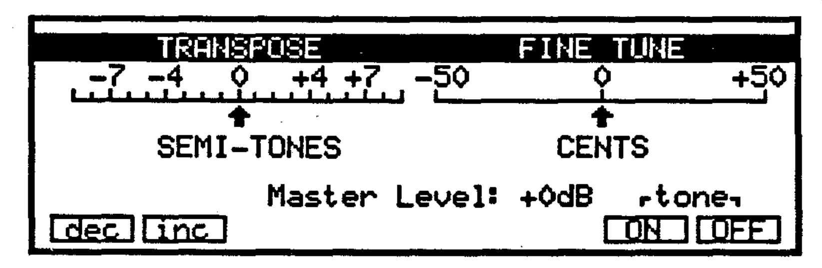
Le mode GLOBAL vous permet d'accéder à certains paramètres "système", affectant l'ensemble du S3000XL. Il donne également accès à des fonctions telles que l'enregistrement sur disque dur, le back-up sur DAT, la lecture de fichiers MIDIfiles... Appuyez sur GLOBAL, et l'écran suivant apparaîtra :



Cet écran est en fait un menu, où vous pouvez choisir parmi les fonctions affichées. Ces fonctions sont accessibles par les touches de fonction.

ACCORD DU S3000XL

La première de ces fonctions est TUNE, qui permet de régler l'accord général du module, ainsi que son niveau de sortie :



Le S3000XL peut être transposé de ± 9 demi-tons et s'accorder de manière précise (fine tune) de ± 50 cents (un demi-ton), pour pouvoir jouer aisément des sons difficiles et s'accorder avec d'autres instruments. Lorsque vous appuyez la première fois sur la touche TUNE/LEVEL, deux graduations indiquent la transposition et l'accord en cours. Utilisez les touches CURSOR < et > pour transposer vers le haut ou vers le bas et le contrôle DATA pour obtenir un accord précis (un demi-ton par clic de la touche). Ces réglages de transposition et d'accord seront perdus lorsque l'appareil sera éteint à moins que vous ne les sauvegardiez sur disque avec la sauvegarde d'un volume complet.

Les deux touches de fonction ON et OFF de cet écran en F7 et F8 activent ou désactivent le signal audio A=440Hz vers les sorties stéréo (et le casque). Ceci peut être utilisé comme référence d'accord pour un échantillonneur (ou pour tout autre instrument que vous possédez), ou comme sonorité de test pour des vérifications de niveau, etc...

RÉGLAGE DU NIVEAU GÉNÉRAL DE SORTIE

Comme pour le contrôle du volume général, il est également possible de fixer le niveau principal pour le S3000XL dans cette page. Le premier avantage de cette fonction est de déterminer le niveau de sortie en fonction des différentes tables de mixage. Il est possible de monter le niveau de sortie de l'échantillonneur pour obtenir une sortie "puissante" de table professionnelle à +4dBm. Mais pour des consoles fonctionnant à -10dBm, il est préférable de couper le retour de niveau un peu avant la distorsion. Pour optimaliser le signal du S3000XL en proportion du bruit, il est conseillé de faire fonctionner les sorties le plus fort possible - ainsi, moins d'amplification sera nécessaire aux canaux d'entrée de votre table de mixage qui gardera des niveaux de bruit plus bas. Les réglages de niveau seront perdus lorsque l'appareil sera éteint à moins que vous ne les sauvegardiez sur disque avec la sauvegarde d'un "volume" complet.

Le niveau est réglé à l'aide des touches de fonction dec inc - F1 et F2.

Vous noterez que ce contrôle n'affecte pas seulement les sorties stéréo mais également les sorties séparées.

FONCTIONS MIDI

Lorsque vous appuyez pour la première fois sur la touche de mode MIDI, vous entrez dans la page BASIC MIDI CHANNEL CONTROL (Contrôle du canal MIDI de base).

```
BASIC MIDI CHANNEL CONTROL
      SINGLE prog select chan: 1

      APM external controller:  0

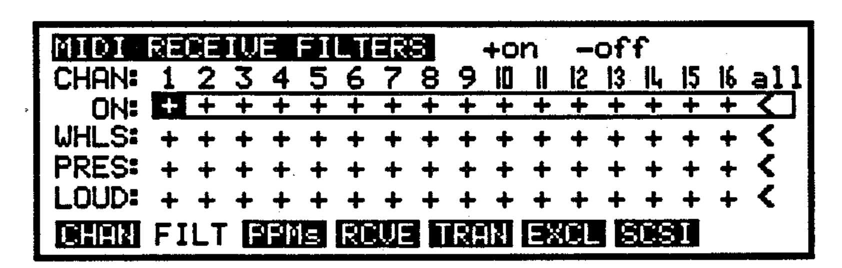
CHAN FILT PPMs RCVE TRAN EXCL SCSI
```

Le paramètre SINGLE MODE MIDI channel: règle le canal MIDI affecté à l'ensemble du S3000XL, c'est-à-dire le canal MIDI utilisé en modes SINGLE et SAMPLE (en mode MULTI, le S3000XL répond aux 16 canaux MIDI, chaque partie disposant de son propre canal). C'est à titre informatif que ce paramètre apparaît en mode SINGLE.

Le paramètre external controller: permet de sélectionner la source externe MIDI utilisée dans le système de MODULATION MATRICIELLE PROGRAMMABLE servant dans les programmes. Tout ce que vous sélectionnez ici devient l'un des choix que vous pouvez faire quand vous assignez des sources de modulation dans un programme. Vous pouvez choisir n'importe lequel des 128 contrôleurs MIDI (attention, ils sont numérotés de 0 à 127 dans cet écran). Une liste de ces contrôleurs est donnée en annexe.
Veuillez noter que ces paramètres sont sauvegardés sur disque à chaque sauvegarde de volume, à l'exclusion de toute autre forme de sauvegarde.

FILTRE MIDI

Appuyer sur la touche FILT (F2) affichera cet écran :



Cette page vous permet de filtrer des informations MIDI spécifiques. Quand vous entrez dans cette page, le curseur sera en haut à gauche d'une grille de signes "+", dans une longue case rectangulaire. Vous pouvez utiliser les touches curseur pour vous déplacer dans l'écran.

Dans cette grille, les colonnes représentent les canaux MIDI (1 à 16), et les lignes les informations MIDI que le S3000XL acceptera ou filtrera. La première ligne, 'ON', affecte la réception de toutes les informations sur ce canal, la ligne suivante, 'WHLS', se rapporte à la hauteur et aux molettes de modulation, la troisième ligne, 'PRES', concerne l'aftertouch, et la dernière ligne, 'LOUD', renvoie à un contrôleur de volume externe MIDI (contrôleur 7). La dernière colonne de chaque ligne, 'all', affectera les informations appropriées pour tous les canaux MIDI. Les signes '+' signifient que le S3000XL accepte ces informations et les '–' que ces informations sont filtrées.

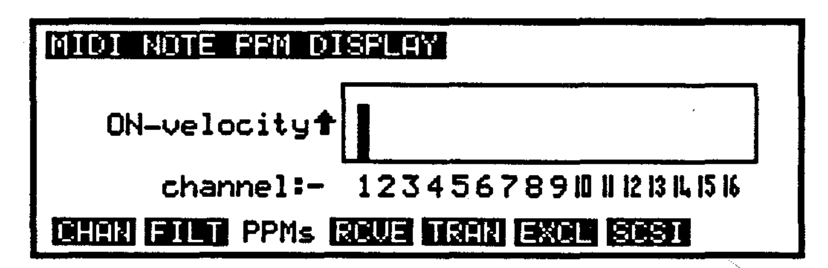
Si vous tournez le bouton DATA dans le sens contraire des aiguilles d'une montre, le signe '+' que le curseur indique, deviendra '-'. Si vous faites ce changement sur la ligne ON, tous les signes '+' au-dessous dans la même colonne deviendront'-' et vous verrez une colonne de '-'. Si vous faites cette modification dans la colonne 'all' sur la droite, le paramètre pour tous les canaux MIDI sera changé et vous verrez une ligne de'-'. Le coin

supérieur droit de l'affichage (ON/all) est un cas spécial - tous les paramètres changeront, ce qui peut être utile pour reprogrammer l'écran complet.

Grâce à ce filtre, vous pouvez contrôler la réponse du S3000XL aux événements MIDI. En filtrant l'aftertouch sur un programme de percussion qui ne l'utilise pas, par exemple, vous améliorerez la réponse du S3000XL quand de nombreuses données MIDI sont reçues.

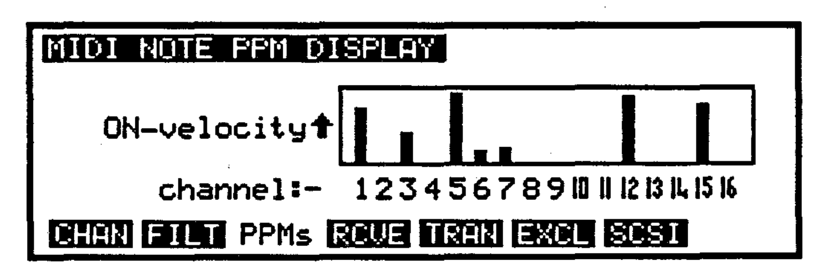
PAGE PPM - VUMÈTRE MIDI

Appuyer sur la touche PPMs (F3) affichera cet écran :



Cette page n'a pas de paramètres. A la place, elle fournit un affichage en temps réel de toutes les informations de Note On reçues sur les 16 canaux MIDI. Plus la barre est haute sur l'écran, plus grande est la vélocité de la note reçue. Cette page est appelée "PPMs" parce qu'elle simule un vumètre audio avec détection de crête (en anglais "Peak Program Meters").

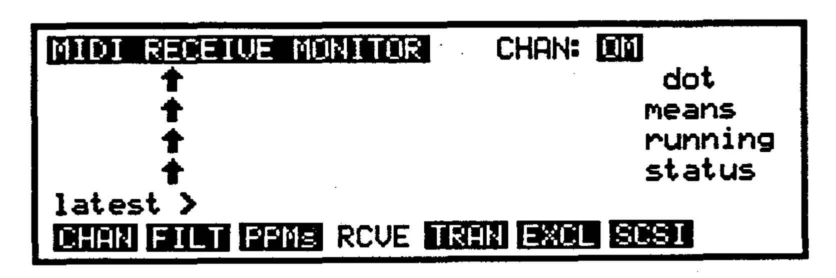
Dans des circonstances normales, quand vous jouez le S3000XL à partir d'un clavier MIDI, l'affichage sera comme ci-dessus avec la barre graphique indiquant les données MIDI reçues sur le canal sélectionné mais, si vous jouez une séquence multitimbrale sur plusieurs canaux, vous verrez ce type d' affichage:



C'est une page très utile qui vous permet de repérer les problèmes que vous pouvez rencontrer lors d'une séquence. Par exemple, si une piste ne joue pas, vous pouvez vérifier que le S3000XL reçoit bien le MIDI sur son canal. Si oui, il peut alors s'agir d'un autre problème, comme une mauvaise assignation de sortie, un fader non ouvert sur la table de mixage, un son qui n'a pas été chargé, etc...

PAGE DE RÉCEPTION MIDI - ANALYSE MIDI

Un autre contrôle de réception du MIDI est disponible dans la page RCVE. Ici, vous pouvez vérifier d'autres types d'informations MIDI reçues par le S3000XL.



C'est particulièrement utile en cas de recherche d'une erreur dans votre système MIDI - si vous êtes convaincu que vous transmettez des informations de note sur un certain canal, mais que le S3000XL ne répond pas. Les informations de MIDI IN sont affichées, et un filtre de canal peut être programmé en haut de l'écran (OMNI ou 1 à 16). Quand l'information n'est pas indiquée (c'est-à-dire que le MIDI ne passe pas), l'écran ci-dessus est affiché - quand le MIDI est reçu, vous aurez ceci:

```
MIDI RECEIVE MONITOR      CHAN: OM
          ↑ F_4  ON   VEL= 80  1        dot
          ↑ A_4  ON   VEL= 65  1       means
          ↑ C_5  ON   VEL=110  1       running
          ↑ C_5  OFF  VEL= 47  1       status
   latest > F_4  OFF  VEL= 45  1
CHAN FILT PPMs RCVE TRAN EXCL SCSI
```

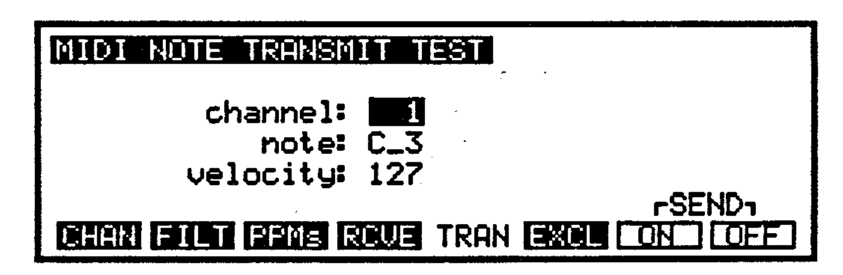
Vous pouvez voir ici un affichage qui se modifie constamment au fur et à mesure que les notes arrivent. Si des contrôles de Performance sont utilisés comme la molette de modulation ou la pression, ils seront également affichés.

Si les informations ne sont pas affichées sur ce moniteur, c'est qu'elles n'arrivent pas au S3000XL. Vérifiez vos connexions ou le canal de sortie de l'équipement émetteur. Si les informations semblent correctes mais qu'aucun son n'est produit ou que des sons inattendus sont produits, l'erreur réside alors peut-être dans les réglages MIDI du/des programme(s), par exemple.

Vous pouvez visualiser des canaux particuliers à l'aide du champ CHAN:. Le réglage par défaut est OM (abréviation de OMNI pour que vous puissiez visualiser tous les canaux mais vous pouvez sélectionner les canaux individuels 1 à 16 si vous voulez seulement écouter un canal spécifique).

PAGE D'ESSAI DE TRANSMISSION - RÉGLAGE DE LA TOUCHE ENT/PLAY

Appuyer sur la touche de fonction TRAN (F5) affichera cet écran :



Dans la page TRANS, vous pouvez effectuer un test de transmission d'une note MIDI, et régler le canal, la touche et la vélocité de la note à transmettre, à l'aide des touches ON et OFF (F7 et F8). Ces valeurs de touche et vélocité seront également utilisées par la touche ENT/PLAY pour des tests d'échantillons et de programmes.

NOTE: Quand vous êtes en mode EDIT SAMPLE, l'échantillon brut est toujours joué à sa hauteur de base (c'est-à-dire la hauteur à laquelle il a été échantillonné) et pas à la valeur de la note fixée ici.

TRANSFERTS DE DONNÉES MIDI (SAMPLE DUMPS)

Les échantillons peuvent être transférés entre le S3000XL et d'autres échantillonneurs via MIDI, dans la page EXCL :

```
MIDI EXCLUSIVE channel:  1 (trans & rec)
  type of transmission: ALL PROGRAMS
       sample protocol: STANDARD
        single program: STRINGS 1
         single sample: STRING C4
sample number override:  2
 CHAN FILT PPMs RCVE TRAN EXCL SCSI SEND
```

Pour exécuter un transfert MIDI de données en bloc, vous devez faire un câblage en boucle MIDI (MIDI OUT du S3000XL relié au MIDI IN de l'autre échantillonneur, et vice-versa). Ceci est nécessaire en raison de la façon dont les transferts d'échantillons MIDI sont effectués (en termes informatiques, c'est un protocole du type "poignée de main" avec détection/correction d'erreurs).

Bien que le S3000XL soit un échantillonneur 16 bits, il accepte les échantillons d'autres échantillonneurs, dont ceux d'autres fabricants utilisant une résolution inférieure en bits. Lors de la transmission à un autre échantillonneur utilisant moins de bits, le S3000XL tronque simplement les bits inférieurs. Au lieu d'un autre échantillonneur, les échantillons peuvent être transmis ou reçus à partir d'autres appareils (comme des ordinateurs) qui sont capables de stocker et/ou éditer des données d'échantillon avec le logiciel d'édition d'échantillon approprié. Cependant, dans ce chapitre, nous nous référerons toujours à l'autre appareil comme à un "échantillonneur". Les champs sont les suivants:

channel: Ne fait pas référence à un canal MIDI, mais à un "canal logique" utilisé dans le protocole de Système Exclusif. Les deux échantillonneurs doivent être programmés sur le même canal pour que le transfert puisse avoir lieu.

type of transmission: Ce paramètre concerne ce qui sera réellement envoyé par MIDI. Ce peut être ALL PROGRAMS, ALL SAMPLES, SINGLE PROGRAM, SINGLE SAMPLE, or DRUM SETTINGS. La signification de ces valeurs sont explicites par elles-mêmes.

sample protocol: Deux protocoles de transfert d'échantillon sont disponibles: STANDARD e conforme à la norme MIDI de transfert d'échantillons et transférera seulement les échantillons, et S3000, qui est une extension de la norme MIDI, qui transférera tout, y compris le bouclage et les autres données. N'utilisez S3000 que si vous transférez des donnés entre deux appareils compatibles S3000XL.

single program: Si vous avez sélectionné la transmission d'un SINGLE PROGRAM ce paramètre vous permet de spécifier le programme qui sera transmis.

single sample: Si vous avez sélectionné la transmission d'un SINGLE SAMPLE ce paramètre vous permet de spécifier l'échantillon qui sera transmis.

sample number override: Vous pouvez court-circuiter le numéro d'échantillon par défaut (fondé sur l'ordre dans lequel les échantillons apparaissent dans la mémoire du S3000XL) à l'aide de ce paramètre.

EFFECTUER UN TRANSFERT DE DONNÉES MIDI (SAMPLE DUMP)

Quand tous les paramètres sont réglés, appuyez sur la touche SEND pour démarrer la transmission. Une fois que le protocole de "poignée de main" aura démarré avec succès entre deux appareils, le transfert des données commencera. Une nouvelle touche de fonction, ABORT, apparaîtra. Appuyez sur cette touche si vous voulez arrêter la transmission prématurément.

Il n'y a pas de touche de réception sur le S3000XL puisque la réception des blocs de données commence dès qu'un appareil de commande démarre le protocole de transfert.

***NOTE:** Il est très probable (sinon certain) que les éditeurs d'échantillon ne fonctionneront pas si vous utilisez le protocole S3000XL car ils ne pourront pas reconnaître l'en-tête du nouveau fichier présent en raison des nouvelles caractéristiques du S3000XL. Les fabricants de ces éditeurs amélioreront sans aucun doute leur logiciel pour surmonter ce problème. En attendant, vous devrez utiliser le protocole standard MIDI de transfert d'échantillon pour échanger des sons entre votre éditeur et le S3000XL.*

MIDI VIA SCSI

La dernière touche de fonction dans ce mode, F7, appelle l'écran SCSI :

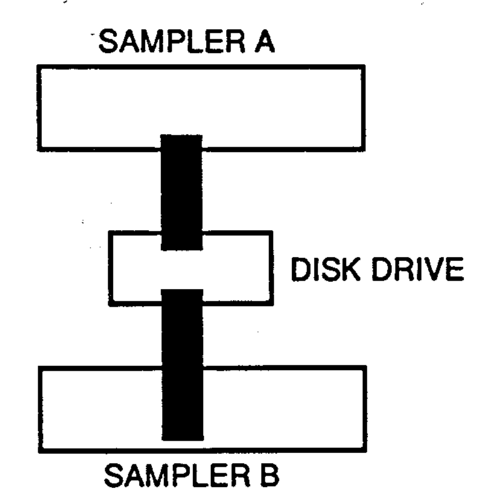
```
SCSI COMMUNICATION
        MIDI via SCSI: OFF
         local SCSI ID: 6
        remote SCSI ID: 6


CHAN FILT PPMs RCVE TRAN EXCL SCSI
```

Sur cette page, vous pouvez activer ou désactiver la transmission des blocs de données MIDI par bus SCSI, plutôt que par liaison MIDI, et fixer le numéro d'identification SCSI pour le S3000XL (local SCSI ID:) et l'autre appareil SCSI (remote SCSI ID: 6). Ce dernier peut être de la série du S3000XL ou un ordinateur personnel (avec un logiciel approprié). Les numéros pour l'identification de l'appareil SCSI vont de 0 à 7 et les deux appareils doivent avoir des numéros différents, sinon il y aura incompatibilité aux bus SCSI puisque les deux appareils essaient de partager le même numéro d'identification. La transmission SCSI du MIDI est beaucoup plus rapide que les transferts normaux de données MIDI qui peuvent prendre beaucoup de temps.

NOTE 1: *Lors de l'utilisation du logiciel d'édition pour Mac™ fourni avec le S3000XL, cette page devrait être correctement réglée. Inutile cependant de vous en occuper, le logiciel "fait le tour" des appareils composant la chaîne SCSI lors de son lancement, et déterminera de lui-même quel numéro d'identification est attribué à quel échantillonneur.*

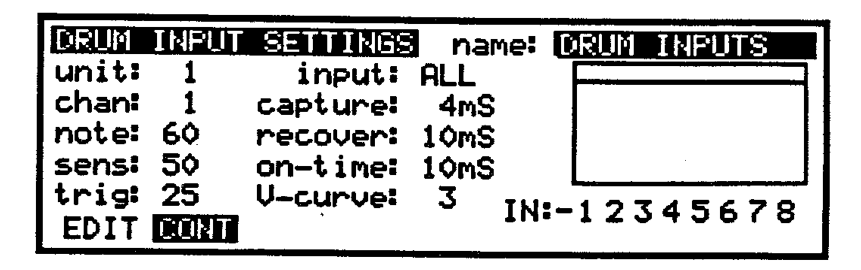
NOTE 2: *Si deux échantillonneurs se partagent le même disque dur, comme ci-dessous :*



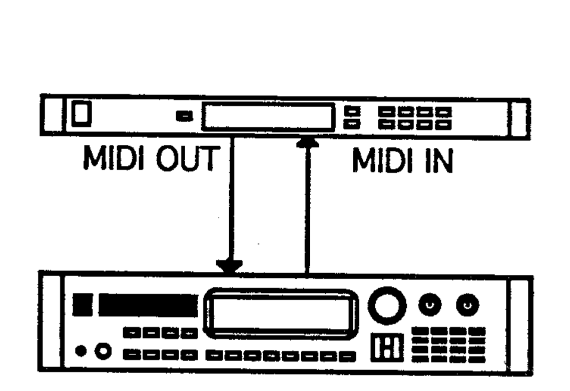
Assurez-vous que le paramètre local SCSI ID: *est réglé sur des valeurs différentes pour les deux échantillonneurs. S'ils sont identiques, vous noterez des difficultés d'accès au disque pour charger ou sauvegarder des données. La même remarque s'applique si vous utilisez le logiciel d'édition pour Mac sur deux échantillonneurs ou plus. Le phénomène est connu sous le nom de "conflit de bus", et se produit parce que lorsque plusieurs maillons SCSI possèdent le même numéro d'identification, le bus ne sait pas lequel choisir, et devient source de problèmes.*

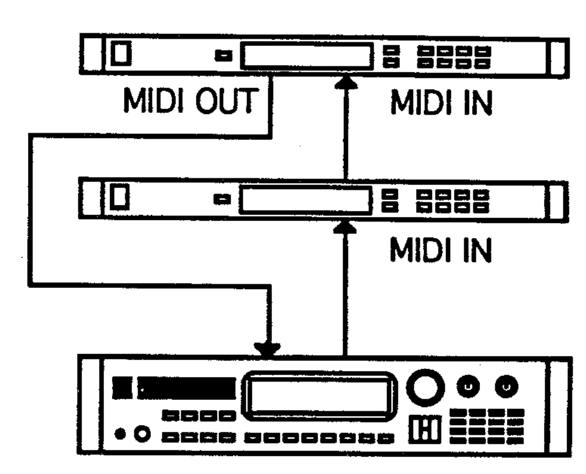
PROGRAMMATION DU ME35T AKAI

Appuyer sur DRUM affiche l'écran suivant :



Le S3000XL est capable d'agir comme un échantillonneur de percussion hautement sophistiqué, en utilisant l'interface de déclenchement (trigger) audio/MIDI ME35T AKAI, déclenchant des signaux MIDI à partir de diverses sources. Deux appareils peuvent être connectés, et leur programmation peut être faite sur le S3000XL plutôt que par les contrôles et écrans plus limités du ME35T. Pour qu'une telle programmation puisse se réaliser, un câblage précis doit être effectué, IN vers OUT et OUT vers IN.





Puisqu'il s'agit du manuel du S3000XL, l'ensemble des détails de fonctionnement du ME35T ne sera pas expliqué ici. Référez-vous au manuel du ME35T pour plus de détails. Cependant, notez que le canal exclusif MIDI du ME35T, les touches MIDI CHAN et MIDI NOTE du ME35T doivent être appuyées simultanément. Les paramètres suivants concernant le ME35T peuvent être programmés à partir du S3000XL :

Le nom des réglages d'entrée des percussions peut être modifié en appuyant sur NAME, en tapant un nom puis en appuyant sur ENTER.

Les paramètres dans cette page sont les suivants :

unit: L'un des deux ME35T peut être sélectionné pour l'édition des paramètres.

input: Sélectionner ALL permet aux entrées d'être éditées globalement à des valeurs approximatives, puis les entrées individuelles (1 à 2) peuvent être sélectionnées pour un réglage plus précis. Cette méthode de travail peut vous faire gagner beaucoup de temps.

chan: Pour choisir le canal MIDI de l'entrée sélectionnée.

note: Vous pouvez sélectionner le numéro de note MIDI que vous souhaitez assigner à l'entrée.

sens: Règle la réponse globale à la vélocité pour l'entrée sélectionnée.

trig: Détermine la sensibilité de déclenchement de l'entrée sélectionnée et doit être réglé pour correspondre à votre style de jeu et également à la nature de votre pad de percussion. Lorsque vous réglez le niveau du trigger, celui ci est représenté dans le carré de droite.

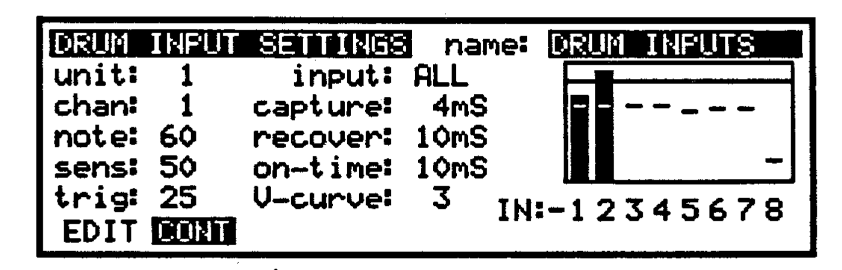
capture: Vous permet de déterminer le temps de capture de l'entrée sélectionnée.

recover: Vous permet de programmer le temps de recouvrement de l'entrée sélectionnée et doit être réglé pour que le rebond de la baguette ne provoque pas de faux déclenchement.

on-time: Détermine la longueur de la note provenant de la sortie MIDI du ME35T pour ce canal. De cette façon, les percussions peuvent être utilisées pour déclencher des sons de clavier.

V-curve: Vous pouvez sélectionner parmi les 8 courbes de vélocité différentes celle s'adaptant à votre style de jeu. Voyez le manuel du ME35T pour plus de détails à propos de ces courbes.

Lorsque vous jouez sur vos pads ou batterie, vous pouvez voir un affichage ressemblant à l'écran suivant avec un afficheur du type barregraphe.



Pour plus d'informations sur ces paramètres, référez-vous au manuel utilisateur du ME35T.

La seconde page du mode DRUM est accessible en appuyant sur CONT:

```
DRUM UNIT CONTROL
                          UNIT 1      UNIT 2
          operation:       ON          OFF
  exclusive channel:       1            2
   MIDI thru enable:       OFF         OFF

EDIT CONT
```

Cette page permet de déterminer les paramètres MIDI pour deux ME35T. Les paramètres que vous pouvez programmer sont: operation (fonctionnement) (ON ou OFF), exclusive channels (canaux exclusifs) pour la programmation (1 à 32) et activation du mode MIDI THRU (ON ou OFF). Pour revenir à la première page DRUM, appuyez sur EDIT. Vous pouvez sortir du mode DRUM en appuyant à nouveau sur la touche de sélection du mode UTILITY - cela vous fera revenir à la page principale UTILITY.

Après avoir établi les réglages du ME-35T , ils peuvent être sauvegardés sur disquette en mode SAVE pour être ensuite rechargés en mémoire en mode LOAD.

ARCHIVAGE SUR DAT (DAT BACK-UP / RESTORE)

Une des fonctions les plus utiles de l'interface numérique est l'archivage sur DAT puisqu'il vous permet de réaliser des copies de sécurité de vos données sur une simple bande DAT. Cette fonction s'avère très précieuse pour archiver un disque lorsqu'il est plein et vous permet de surmonter le problème des données perdues en cas d'erreur sur votre disque dur. Pour accéder aux fonctions DAT BACKUP, appuyez sur F2 - DAT. Vous verrez l'écran suivant :

```
DAT BACKUP/RESTORE                      multis:
  current vol: NOT NAMED              programs:
complete vols:                          samples:
  backup type: HARD DISK                Tlists:
     transmit: 44.1kHz CONSUMER            FX:
                                          drum:
                                     SAVE LOAD
```

Dans cette page, vous pouvez régler les paramètres et effectuer l'archivage ou le chargement d'une archive. Les champs sont les suivants :

current vol: Affiche le nom du volume sélectionné dans le mode DISK. Ce champ se modifiera pour indiquer le nom du volume qui sera archivé ou chargé durant le processus d'archivage ou de chargement. Ce champ n'est pas accessible.

complete vols: Ce champ n'est pas accessible non plus et consiste simplement en une progression de l'affichage pour indiquer le nombre de volumes que vous avez archivés ou chargés.

backup type: Vous pouvez choisir d'archiver votre disque dur ou simplement vos échantillons en mémoire - c'est à dire ceux présents en RAM. Habituellement la sélection est HARD DISK car le plus souvent vous utilisez cette option pour effectuer des copies de sauvegarde de votre disque dur, cependant, de nombreuses personnes, spécialement celles possédant des cartes d'extension mémoire, utilisent l'archivage pour sauvegarder de longs échantillons en mémoire plutôt que d'acheter un coûteux disque dur.

transmit: La vitesse de transmission de l'échantillonneur est fixée à 44,1kHz. Vous pouvez choisir ici entre le format grand public (Consumer) pour l'audio numérique (SPDIF) ou le format professionnel AES/EBU lorsque vous transférez sur DAT ou un autre enregistrement ou lorsque vous effectuez un chargement à partir d'un DAT. Ce que vous sélectionnez dépend en fait de votre équipement. Certains équipements admettent les deux formats, pour d'autres, cependant, moins flexibles, vous devez spécifier le format qui sera utilisé.

> *NOTE: La sélection faite ici affecte également le format du signal audio apparaissant en temps réel à la sortie audio numérique (il s'agit d'un "clone" numérique des sorties principales L/R).*

EFFECTUER UN ARCHIVAGE SUR DAT

Cette opération est très simple ! En supposant que vous ayez établi les connexions audio numériques nécessaires, appuyez simplement sur RECORD et PLAY sur votre DAT (une combinaison de touches est parfois nécessaire sur certaines machines), assurez-vous que le DAT est bien en enregistrement, puis appuyez sur SAVE - F7. Le S3000XL archivera sur DAT.

Si vous sauvegardez des volumes individuellement sur DAT, 2 Mégas prendront environ 30 secondes. Si vous archivez le contenu de votre disque dur sur DAT, 2 Méga de volume prendront environ 100 secondes - en raison de certains contrôles SCSI.

Les données sont sauvegardées dans un format audio numérique mais les en-têtes d'échantillon, information de programme et autres données sont stockés dans un format spécial. Durant la sauvegarde, les deux canaux du DAT sont utilisés mais lors du chargement, seul celui de gauche est utilisé.

RECHARGER DES DONNÉES DEPUIS UN DAT

C'est également une opération simple. Cherchez d'abord le début de votre sauvegarde sur DAT, puis appuyez sur LOAD sur votre S3000XL et PLAY sur votre DAT - le contenu de la mémoire de votre S3000XL ou de votre disque dur sera restitué.

Veuillez noter qu'il n'est pas possible de fragmenter ce chargement - donc lorsque vous rechargez des données, vous ne pouvez sélectionner uniquement une caisse claire, par exemple, et dans le cas d'un chargement sur disque dur, vous ne pouvez choisir un unique volume.

Durant l'archivage ou le rechargement, le nombre d'échantillons, programmes, Qlists, et autres objets sera affiché à l'écran.

NOTEZ
LE PROCESSUS DE RECHARGEMENT DEPUIS UN DAT EFFACERA LE CONTENU DE LA MÉMOIRE OU LES DONNÉES SUR LE DISQUE DUR - FAITES TRES ATTENTION

NOTE 1: *Bien que l'archivage sur DAT offre de nombreux avantages en termes de rapidité, de commodité et de coût du support, AKAI ne garantit pas l'intégrité des données sauvegardées de cette manière. Nous vous recommandons fortement d'archiver aussi vos données sur disquettes.*

NOTE 2: *Seuls des lecteurs/enregistreurs DAT doivent être utilisés pour l'archivage.*

IL N'EST PAS POSSIBLE D'ARCHIVER VOS DONNÉES D'ÉCHANTILLONNEUR SUR DES CASSETTES DCC OU DES MINIDISKS

Ceci est dû au fait que ces deux formats d'enregistrement audio numérique utilisent la compression de données. Leur principe est basé sur la suppression de certaines données pour économiser de la place. Les algorithmes de compression de données utilisés fonctionnent sur le principe du masquage de certaines fréquences par d'autres dans certaines circonstances, ce qui peut provoquer des altérations manifestes. Ceci affecte légèrement la qualité sonore mais, généralement cette faible perte de qualité n'est pas audible. Cependant, comme la compression de données supprime certaines fréquences, cela modifierait les échantillons et les données de programme du S3000XL que vous tenteriez de sauvegarder sur de telles machines. Celles-ci sont intéressantes pour enregistrer des mixages numériques depuis les sorties audio numériques du S3000XL, mais ne peuvent pas servir à l'archivage des données. Si vous le faites, vous ne pourrez pas les recharger.

Akai Electric Co ne peut être tenu responsable de toute perte de données survenant dans un tel cas.

LECTEUR DE FICHIERS MIDI AU STANDARD MIDI FILE

Le S3000XL est capable de charger des fichiers au Standard MIDI File (SMF) dans sa mémoire et de les jouer sous forme de séquences MIDI. Bien entendu, vous ne pourrez pas éditer ces fichiers, mais cette fonction vous permet d'utiliser le S3000XL comme lecteur de séquences. Ainsi lorsque vous jouez en direct et que vous avez besoin d'un accompagnement ou autre, vous n'avez pas besoin d'emmener votre séquenceur. Ces fonctions sont disponibles grâce à la touche SMF. La fonction SMF permet:

- de charger 50 fichiers MIDI File simultanément (pour un total de 300 ko de données)
- d'accepter des fichiers SMF contenant 999 mesures par morceaux (pour un total de 300 ko de données)
- la compatibilité avec les formats SMF 0 et 1.

NOTE: Veuillez vous référer à la fiche d'implémentation MIDI du S3000XL pour voir quelles sont les données utilisables lorsque vous travaillez avec des fichiers SMF sur des disquettes au format MS-DOS (comme Note On/Off, Control Change, etc.)

Appuyez sur SMF affiche un écran comme celui-ci apparaîtra :

```
MIDI SONG PLAY              song: YESTERDAY
                                 start:   1
  BAR BEAT TEMP                    end: 999
  --- --   ---              tempo mode: FILE
                          manual tempo: 120

PLAY DISK                    DEL  PLAY  STOP
```

Les paramètres sont les suivants :

song: Indique le nom du morceau sélectionné. Quand plusieurs titres sont chargés dans l'échantillonneur, utilisez la molette DATA pour en sélectionner un. si aucun titre n'est présent en mémoire, ce champ apparaîtra vide.

start: Ce paramètre permet de sélectionner la mesure à laquelle la lecture du morceau commencera. La molette DATA permet de choisir n'importe quelle valeur entre 1 et 999.

end: Ce paramètre permet de choisir la mesure à laquelle la lecture du morceau s'arrêtera, grâce à la molette DATA.

NOTE: Habituellement, la valeur de ces paramètres n'a pas d'être modifiée.

tempo mode: Si ce paramètre est réglé sur FILE, la valeur de tempo sera fixée par le fichier MIDI chargé (comme spécifié dans ce fichier). S'il est sur MANUAL, le tempo du morceau est déterminé par le champ manual tempo: décrit ci-dessous.

manual tempo: Dans ce champ, vous pouvez régler manuellement la valeur du tempo du morceau (veuillez noter que le champ tempo mode: doit être réglé sur MANUAL pour que les modifications éventuelles soient prises en compte).

BAR BEAT TEMP --- -- --- Quand la touche PLAY est enfoncée, les champs BAR et BEAT commencent à compter les mesures écoulées, alors que le champ TEMP affiche le tempo du titre, tel qu'il a été réglé dans les champs tempo mode: ou manual tempo:.

Les touches de fonctions sont les suivantes :

DISK — Cette touche vous emmène dans la page de chargement de fichier au standard MIDI File (voir ci-dessous).

DEL — Cette touche permet de supprimer de la mémoire le fichier correspondant au titre sélectionné.

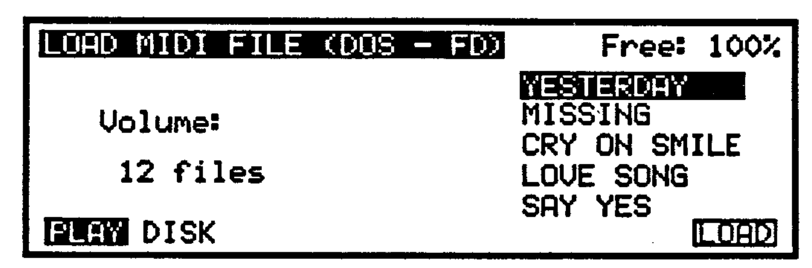
PLAY — Cette touche fera démarrer la lecture du titre sélectionné, au tempo spécifié dans les champs tempo mode: ou manual tempo: depuis la mesure choisie dans le champ start:. A mesure de l'avancement du titre, les valeurs apparaissant dans les champs BAR BEAT TEMP changent.

> ***NOTE:*** *Même si vous avez sélectionné au préalable un autre titre en lecture, quand le titre en cours se termine, tout s'arrête - le prochain SMF ne sera pas joué.*

STOP — De manière fort étonnante, appuyer sur cette touche arrêtera la lecture du titre !

CHARGEMENT DE FICHIERS AU STANDARD MIDI FILES (SMF)

Dans l'écran MIDI SONG PLAY, appuyez sur F2 - DISK - et l'écran suivant apparaîtra :



Le S3000XL lira la disquette et les fichiers MIDI des titres qu'elle contient.

> ***NOTE:*** *Comme indiqué en haut à gauche de l'affichage, les fichiers doivent être enregistrés sur une disquette au format DOS. Les SMF enregistrés sur une disquette d'un autre format que le format DOS ne pourront pas être lus. Si la disquette introduite n'est pas au format MS DOS, le message suivant apparaîtra : "Ce n'est pas une disquette au format MS-DOS"*
>
> NOT MS-DOS FORMATTED DISK
>
> *Ce message apparaîtra également si la disquette contient une sonothèque.*

Champs apparaissant à l'écran :

Free: — Ce champ indique le pourcentage de mémoire disponible pour le chargement de fichiers MIDI. 100% indique qu'environ 300 Ko sont disponibles pour une telle opération.

> ***NOTE:*** *Si la mémoire est remplie de données concernant des sons, il peut ne plus y avoir assez de place pour charger un SMF. Assurez-vous de laisser un peu de mémoire aux MIDI files !*

LISTE DES FICHIERS Bien qu'elle ne porte pas de nom spécifique, apparaît en-dessous du champ Free: Bien qu'elle ne porte pas de nom spécifique, apparaît en-dessous du champ Free: la liste des titres disponibles sur la disquette actuellement sélectionnée. Utilisez les touches HAUT/BAS du curseur pour sélectionner celle(s) que vous désirez charger.

Volume: — Indique le nom de la disquette (si elle en porte un).

files — Indique le nombre de fichiers MIDI enregistrés sur la disquette. Dans l'exemple ci-dessus, un 12 apparaît : certains MIDI files sont donc "hors écran", mais ils peuvent quand même être chargés.

Les touches de fonction sont les suivantes :

PLAY — Cette touche vous ramène à l'écran MIDI SONG PLAY, d'où vous pouvez déclencher la lecture des titres que vous avez chargés.

LOAD — Cette touche charge le titre sélectionné en mémoire. Si vous essayez de charger un fichier qui n'est pas au Standard MIDI File, le S3000XL vous avertira par un message d'erreur :

```
This is not a standard-MIDI-file
```

NOTE: Si vous chargez un fichier portant le même nom qu'un autre fichier déjà présent en mémoire, le fichier existant sera détruit et remplacé par le nouveau.

UTILISATION DE LA FONCTION SMF

Pour utiliser les données SMF sur le S3000XL, suivez la procédure décrite ci-dessous. Une des disquettes fournies avec l'échantillonneur contient une séquence de démo - vous pouvez l'utiliser pour essayer les fonctions SMF.

1 D'abord, chargez les sons depuis la disquette fournie. Celle-ci contient un fichier MULTI de séquence. Chargez les sons en mode LOAD (insérez la disquette de sons, ce qui suppose que FLOPPY est sélectionné dans la page LOAD, appuyez sur F7 - CLR -, puis sur F8 - GO. Revoir le chapitre LOAD pour plus de détails sur le chargement de données de sons).

2 Insérez ensuite la disquette DEMO SEQUENCE dans le lecteur.

3 En mode GLOBAL, appuyez sur SMF pour appeler la page MIDI SONG PLAY, et appuyez sur LOAD pour appeler la page LOAD afin de charger les fichiers de séquence.

4 Sélectionnez et chargez le MIDI file d'un titre de la liste. Vous pouvez charger autant de fichiers que vous le désirez, à condition qu'il reste assez d'espace mémoire.

5 Une fois les fichiers chargés, appuyez sur PLAY pour revenir en page MIDI SONG PLAY. Sélectionnez le MIDI file que vous désirez lire, et appuyez sur PLAY pour entendre le MIDI file du titre désiré. Appuyez sur STOP pour interrompre la lecture.

NOTE 1:*La lecture d'un fichier de séquence MIDI ne peut être déclenchée que depuis la page MIDI SONG FILE. Cependant, une fois que la lecture du titre a commencé, vous pouvez aller dans d'autres pages , par exemple passer en mode MULTI afin de changer l'assignation des programmes pendant la lecture du morceau, ou passer en mode EFFECTS pour affecter d'autres effets au multi. Vous pouvez même aller en mode EDIT MULTI ou EFFECTS EDIT pour éditer les sons et/ou les effets. Pour arrêter la lecture cependant, vous devez retourner en page MIDI SONG FILE PLAY.*

NOTE 2: *Veillez, lors du chargement des sons, à laisser un peu d'espace mémoire libre pour le SMF. Remplir la mémoire de données de sons ne laissera pas assez de place pour le chargement du SMF.*

NOTE 3: *A cause de certaines restrictions lors du chargement de sons provenant de CD-ROM d'autres fabricants, la zone mémoire utilisée par les SMF est utilisée par ces sons. En d'autres termes, si vous aviez chargé des SMF avant de charger des sons provenant de CD-ROM d'autres fabricants, ces SMF seront effacés !*

ENREGISTREMENT AUDIO SUR DISQUE DUR

Le S3000XL est capable d'enregistrer de l'audio sur un disque dur. Vous pouvez enregistrer de l'audio pendant que vous séquencez des programmes ordinaires et des échantillons, ce qui vous permet un doublage réel sur le disque. Ceci peut être utile pour mettre en place des parties vocales ou de guitare, des solos de saxophone sur parallèlement à l'utilisation d'un séquenceur. Vous pouvez aussi, bien sûr, écouter l'audio enregistré sur le disque, pendant que des séquences fonctionnent à partir d'un séquenceur.

Les fonctions d'enregistrement sur disque dur comprennent :

- Fonctionnement total du S3000XL en échantillonnage pendant que simultanément il enregistre ou joue de l'audio à partir d'un disque dur, sans perte de RAM interne.
- Édition audio sur le disque.
- Déclenchement MIDI de prises enregistrées sur le disque.
- Mode SONG, permettant un enchaînement consécutif de prises avec des répétitions.
- Une édition précise des paramètres de prise, comprenant le niveau, le panoramique, les Fades in et out.
- Enregistrement mono ou stéréo.
- Lecture avec variation de vitesse, des enregistrements à partir du disque.
- Les enregistrements sur disque peuvent être traités par une table de mixage externe, en les assignant aux sorties séparées.
- Les enregistrements sur disque peuvent être envoyés sur l'un des circuits internes d'effets (s'ils ont été installés).
- Vous pouvez faire des enregistrements sur pratiquement tout disque dur SCSI, y compris les disques magnéto-optique.
- Le disque dur peut être partitionné pour contenir un certain volume d'espace pour une bibliothèque de sons et un autre pour des enregistrements sur disque. La taille de chaque partition peut être programmée par l'utilisateur. De cette façon, les enregistrements sur disque peuvent être associés aux programmes.

APPLICATIONS

Les fonctions enregistrement/lecture sur disque ont de nombreuses applications:

- Déclencher des prises en même temps que des programmes séquencés . Par exemple, des chœurs et autres, parallèlement aux séquences, soit en direct, soit en studio.
- Faire de l'édition de musique, "couper, tailler".
- Effectuer un travail de remix grâce à l'aide de la lecture séquentielle et aux possibilités de répétion procurées par les fonctions SONG.
- Mastering - c'est-à-dire utilisation des fonctions d'enregistrement sur disque dur pour éditer et ordonner vos CD ou cassettes de démo, etc...

FORMATER LE DISQUE DUR POUR L'ENREGISTREMENT

Avant de pouvoir utiliser les fonctions d'enregistrement du disque, vous devez formater votre disque dur. Le S3000XL vous permet d'affecter une certaine partie du disque dur à une bibliothèque de sons et une autre aux enregistrements sur disque. De cette façon, vous pouvez facilement avoir des prises et une bibliothèque de sons sur un seul disque. Ceci est très pratique si vous envisagez d'utiliser les fonctions d'enregistrement sur disque pour jouer des enregistrements sur des sons séquencé car vous pouvez avoir des prises et des programmes associés sur un seul disque.

Le formatage s'effectue en mode SAVE . Appuyer sur DISK puis sur F6 - FORM - affichera cet écran:

```
FORMAT FLOPPY OR HARD DISK : HARD-: ID:5
               BLOCKS      HARD PARTITIONS
part.:         good:        size: 60 Mb
 size:          bad:         max:  1

floppy format density: LOW      rSTART┐
SAVE VOLS REN DEL SCSI FORM FORM ARR
```

Sélectionnez le lecteur à formater dans le champ ID:.

VEILLEZ À BIEN SÉLECTIONNER LE NUMÉRO DE LECTEUR CORRECT !!!

En utilisant le champ max: vous pouvez programmer le nombre de partitions que vous souhaitez pour stocker une bibliothèque de sons et laisser libre le reste du disque pour des enregistrements.

Par exemple, supposons que vous avez un disque dur de 300Mo - vous pouvez créer des partitions de 4 x 50 Mo pour une bibliothèque, en laissant libre 100 Mo pour l'enregistrement sur disque. Ceci vous donnera 200 Mo pour la bibliothèque et environ 10 minutes d'enregistrement stéréo à 44,1kHz ou deux fois plus en mono. Vous pouvez, bien sûr, partionner le disque à votre convenance, selon l'importance que vous voulez donner à la bibliothèque par rapport aux prises.

Quand vous formatez, un message vous indique:

FORMATTING (typical 10-30 min)........

pour préciser que le disque est en cours de formatage.

Quand le processus est terminé, l'afficheur indiquera l'espace restant disponible pour l'enregistrement sur disque.

NOTE TRÈS IMPORTANTE

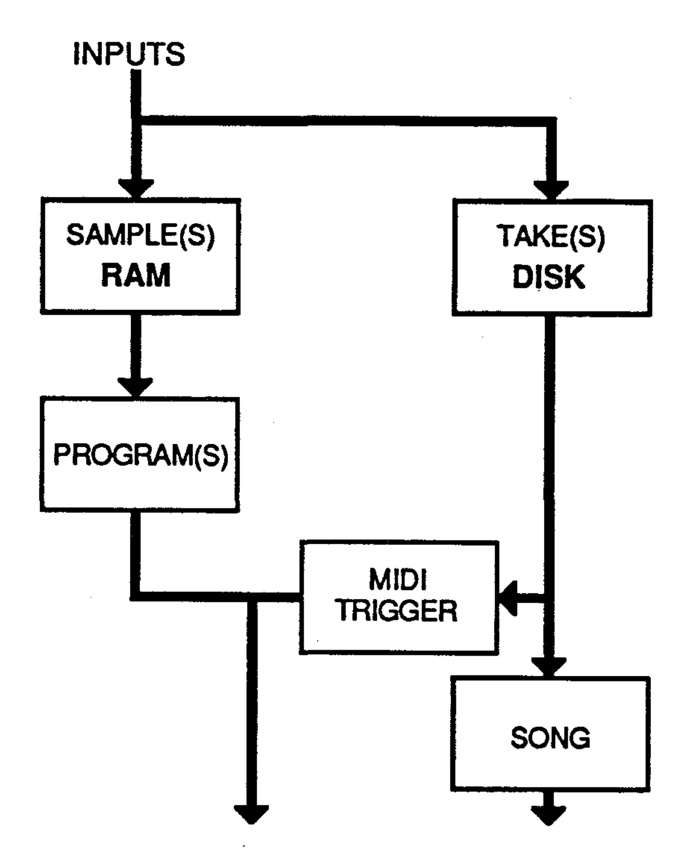
Formater le disque effacera, bien entendu, tout son contenu.

VÉRIFIEZ QUE VOUS AVEZ BIEN SAUVERGARDÉ SUR UNE DISQUETTE OU QUE VOUS AVEZ FAIT UNE COPIE DAT DE SÉCURITÉ, AVANT DE FORMATER UN DISQUE QUI CONTIENT UNE SONOTHÈQUE.

Vous êtes averti !!

COMMENT FONCTIONNE L'ENREGISTREMENT SUR DISQUE

Le schéma de principe du S3000XL ressemble à ceci:



Vous pouvez lire les prises de nombreuses façons:

Les prises peuvent être placées dans ce que nous appelons un SONG (morceau) et déclenchées par code MIDI. En assignant à une prise un numéro de note MIDI et de canal, les entrées MIDI peuvent être utilisées pour faire démarrer la lecture. Ceci peut s'effectuer pendant la lecture de programmes ordinaires via le MIDI; de cette façon, vous pouvez, par exemple, séquencer plusieurs programmes multitimbraux tels qu'une piste d'accompagnement tout en plaçant simultanément des chœurs d'accompagnement, des riffs de cuivre, des rythmes, etc., à partir du disque.

Note: *Il est également possible d'enregistrer une prise et de séquencer des programmes en même temps. Par exemple, vous pouvez enregistrer un solo de guitare directement sur le disque tout en écoutant des programmes séquencés venant du S3000XL.*

Des prises peuvent aussi fonctionner de façon séquentielle dans un morceau et, dans cette application, plusieurs prises peuvent être éditées bout à bout pour donner une lecture séquentielle. De plus, chaque pas dans un morceau peut être programmé pour se répéter un certain nombre de fois, ainsi cette fonction peut servir efficacement pour créer facilement des remixes étendus.

Vous devez cependant noter plusieurs choses importantes quand vous utilisez les fonctions d'enregistrement sur disque.

1 Pour disposer des fonctions d'enregistrement sur disque, le processus utilise 6 des voix du S3000XL, réduisant dans ce cas la polyphonie à 26 voix quand vous enregistrez ou jouez à partir du disque.

2 Vous pouvez seulement lire une prise à la fois à partir du disque - deux prises ne peuvent jouer simultanément. Si une prise est déclenchée pendant qu'une autre

joue, la nouvelle aura la priorité. Il n'est pas possible non plus d'effectuer de fondu-enchaînés entre les prises.

3 Lorsque vous déclenchez des prises via le MIDI, il y a toujours un retard dans la lecture de la prise, dû au temps d'accès au disque (c'est-à-dire la vitesse de recherche par les têtes du disque des données audio et leur mise en place). Il est bien sûr toujours possible de programmer avec précision des retards constants qui pourront éviter les problèmes quand vous déclenchez des prises à partir d'un séquenceur MIDI par exemple, d'ailleurs les fonctions de décalage de piste des séquenceurs peuvent servir à ceci.

Nous supposons que vous connaissez déjà le travail de base du S3000XL. Si vous n'êtes pas sûr de certaines fonctions, veuillez vous référer à la section appropriée de ce manuel pour plus d'informations.

UTILISER LES FONCTIONS D'ENREGISTREMENT SUR DISQUE

Appuyer sur F8 - DD - vous amène directement aux fonctions d'enregistrement sur disque et affichera cet écran:

```
DD TAKES              take: TAKE 1
 name: TAKE 1            length: 00:01:00
     *existing take*       type: MONO
 show: MONO                rate: 44100
total: 00:43:44
 free: 00:42:43           takes:   1
  DD   SONG PLAY EDIT DREC TAKE SCSI DEL
```

Vous pouvez sélectionner ici des prises et visualiser leurs paramètres d'enregistrement, aussi bien que sélectionner de nouvelles prises pour enregistrement ou effacement. Pour retourner aux fonctions principales GLOBAL , appuyez sur la touche de mode GLOBAL.

Les champs de la page DD sont les suivants :

take: Indique le nom de la prise sélectionnée. Vous pouvez en choisir d'autres en les faisant défiler avec la molette DATA. Si c'est la première fois que vous utilisez les fonctions d'enregistrement sur disque ou que vous utilisez un disque nouvellement formaté, le champ du nom sera vide.

name: Indique le nom de la prise sélectionnée. Ici, vous pouvez copier ou renommer une prise. Pour copier ou renommer une prise, appuyez sur la touche NAME (ce champ deviendra contrasté et - new name - sera affiché au-dessous dès qu'un nom nouveau sera crée) et tapez un nouveau nom à partir du panneau avant, puis appuyez sur ENT. Pour copier ou renommer la Take, appuyez simplement sur COPY (F6) ou sur REN (F7). Si vous changez d'avis, appuyez sur EXIT pour arrêter le processus. Vous pouvez aussi sélectionner des prises à partir d'ici en tapant leur nom et en appuyant sur ENT, mais rappelez-vous que le nom tapé doit être celui d'une prise existante, sinon vous créerez une nouvelle prise. Ceci sera indiqué par l'affichage du champ - new name -.

show: Vous permet de voir le temps libre qui reste sur le disque ou l'espace disque utilisé, comptabilisé en temps mono ou stéréo. Par exemple, si vous avez 10 minutes libres sur le disque quand STEREO est sélectionné ici, en choisissant MONO, le champ free: (décrit ci-dessous) indiquera 20 minutes.

Aucun autre champ n'est accessible, seuls les paramètres concernant la prise sont indiqués. Ce sont:

length: Indique la durée de la prise sélectionnée.

type: Indique si la prise est un enregistrement stéréo ou mono.

rate: Indique la fréquence d'échantillonnage de la prise.

Ces paramètres sont expliqués en détail plus loin dans ce manuel.

total: Indique l'espace disque affecté à l'enregistrement sur disque.

free: Indique l'espace disque disponible sur le disque pour l'enregistrement.

takes: Indique combien de prises sont sur le disque. Quand vous utilisez les fonctions d'enregistrement sur disque pour la première fois ou un disque nouvellement formaté, ce champ indiquera 0.

Appuyez sur F7 (SCSI) et l'écran suivant apparaîtra :

```
HARD DISK CONTROL
              SCSI drive ID: 5
              local SCSI ID: 6
 SCSI drive sector size: 512b


 DD  SONG PLAY EDIT DREC TAKE SCSI DEL
```

Les paramètres apparaissant sur cette page servent à régler le numéro d'identification SCSI. Les deux paramètres les plus importants à connaître sont SCSI drive ID: et SCSI drive sector size:.

Une chaîne SCSI peut comporter jusqu'à huit appareils, chacun d'entre eux étant repéré par un numéro allant de 0 à 7 (ce concept est similaire à celui des canaux MIDI). Pour qu'un appareil SCSI puisse "parler" à un disque dur, il faut que les numéros d'identification de leurs interfaces correspondent. Le champ SCSI drive ID: permet de régler le numéro d'identification SCSI de l'interface de l'échantillonneur. La valeur par défaut du SCSI drive ID: est 5. Ce paramètre doit correspondre à celui affiché sur l'interface SCSI du disque dur. Si par exemple votre disque externe est réglé sur 1, ce paramètre doit être aussi sur 1 sur l'échantillonneur. Il est possible de connecter plusieurs disques durs à votre échantillonneur, à condition que chacun d'entre eux porte un numéro SCSI différent. Dans ce cas, il faut régler correctement les numéros dans le champ SCSI drive ID:.

Le champ SCSI drive sector size: permet de s'adapter aux différents formats de disques magnéto-optiques. Certains stockent 512 octets sur un secteur, d'autres 1 Ko. Les capacités globales de stockage sont identiques, seule la taille des secteurs diffère. Le S3000XL, après réglage de ce champ, peut utiliser les deux types de formats. La valeur par défaut est de 512 octets (512b).

Le champ local SCSI ID: permet de régler le numéro d'identification SCSI du S3000XL (distinct de celui de l'interface SCSI de l'échantillonneur). Il sert lors de la communication de données entre échantillonneurs ou entre éditeurs sur ordinateur par liaison SCSI.

Les touches de fonction sur cette page sont :

DD	Vous amène à la page DD TAKES.
SONG	Vous amène au mode SONG, où vous pouvez compiler des prises pour obtenir une lecture séquentielle ou un déclenchement MIDI.
PLAY	Vous amène aux pages de lecture, où vous pouvez jouer des prises.
EDIT	Vous amène à l'affichage d'édition d'une prise.
DREC	Vous amène à la page des réglages d'enregistrement.
TAKE	Vous amène directement à la page d'enregistrement pour enregistrer de nouvelles prises.
SCSI	Vous amène à la page HARD DISK CONTROL (voir -ci dessus).
DEL	Vous permet d'effacer une prise sur le disque.

A tout moment, vous pouvez jouer la prise sélectionnée en maintenant enfoncée la touche ENT/PLAY. La prise jouera tant que la touche sera enfoncée.

CRÉER DE NOUVELLES PRISES

Vous pouvez créer une nouvelle prise pour l'enregistrer, simplement en tapant un nouveau nom, unique. L'affichage indiquera s'il s'agit d'une prise déjà existante ou d'une nouvelle. Vous pouvez créer de nouvelles prises dans toutes les pages de fonction DD simplement en tapant un nouveau nom, unique.

COPIER DES PRISES

Vous pouvez copier des prises uniquement dans cette page DD. Cette opération s'effectue en appuyant sur la touche NAME, en tapant un nom et en appuyant sur ENT/PLAY suivi de COPY. Le processus est un peu plus long que l'enregistrement réel.

RENOMMER DES PRISES

Vous pouvez renommer des prises uniquement dans la page DD. Ceci s'effectue en appuyant sur la touche NAME, en tapant un nom nouveau, puis en appuyant sur ENT/PLAY suivi de REN.

EFFACER DES PRISES SUR LE DISQUE

Vous pouvez effacer des prises dans la page DD, en appuyant sur F8 - DEL. L'affichage vous demandera :

```
! ! DELETE THE TAKE ! ! ??          YES  EXIT
```

Appuyer sur YES effacera la prise sur le disque. Appuyer sur EXIT annulera l'effacement. Soyez prudent quand vous utilisez cette fonction car des prises effacées ne peuvent pas être retrouvées.

EFFECTUER UN ENREGISTREMENT

Pour préparer un enregistrement, appuyez sur DREC dans l'une des pages DD. Vous obtiendrez cet écran :

```
DD RECORD SETUP       take: TAKE 1
  mode: MONO          |      free: 00:43:44
source: ANALOG        |    length: 00:01:00
 start: START SONG    |   note: C_3 ch: 16
predel: 400mS         | stereo: 50 pan: MID
FX bus: OFF send:00   | output: 50  to: 7/8
  DD  SONG PLAY EDIT DREC TAKE BU.L
```

C'est la page de réglage d'enregistrement sur disque et vous pouvez ici sélectionner et créer des prises à enregistrer, aussi bien que programmer leurs paramètres d'enregistrement. Les champs sont les suivants:

take: Indique la prise sélectionnée. Pour en sélectionner une autre, vous pouvez faire défiler les prises sur le disque à l'aide de la molette DATA ou taper leur nom à partir du panneau avant en appuyant sur la touche NAME, en tapant le nom, puis en appuyant sur ENT. Vous pouvez aussi créer de nouvelles prises à enregistrer de la même façon, mais en entrant un nom unique de prise.

mode: Sélectionne le mode d'enregistrement, mono ou stéréo.

source: Sélectionne l'entrée pour l'enregistrement - s'il passera par les entrées analogiques sur le panneau avant, ou via l'interface audio numérique. Les choix sont ANALOG ou DIGITAL.

start: Sélectionne la méthode de démarrage de l'enregistrement. Les options sont :

INPUT LEVEL - Provoque le départ de l'enregistrement lorsqu'un certain niveau de seuil a été dépassé. Le niveau du seuil est programmé dans la page TAKE (voir ci-dessous).

MIDI NOTE - Détermine qu'une NOTE MIDI fera démarrer l'enregistrement. Le numéro de la note MIDI est programmé dans le champ NOTE décrit ci-dessous.

M.NOTE+DEL - Détermine que l'enregistrement commencera à la réception d'une note MIDI, mais avec un décalage, comme programmé dans le champ DELAY décrit ci-dessous. Le numéro de la note MIDI est fixé dans le champ NOTE décrit ci-dessous.

START SONG - Détermine qu'un ordre MIDI SONG START fera démarrer l'enregistrement.

predel: Vous permet de programmer un retard concernant la réception de la note MIDI quand vous sélectionnez M.NOTE+DEL dans le champ start:.

FX bus: Permet de diriger la prise vers une des quatre voies d'effets FX1, FX2, RV3 ou RV4 si la carte d'effets optionnelle EB16 a été installée.

send: Permet de régler le niveau d'envoi de la prise vers la voie d'effet sélectionnée dans le champ FX bus:.

NOTE: Comme cela prend du temps pour que le disque dur trouve effectivement les données et les joue, il est nécessaire de pouvoir programmer un retard fixe afin que le disque ait toujours assez de temps pour trouver la prise et la jouer, en synchronisation avec un autre matériel en cours de lecture (par exemple, quand vous séquencez des programmes sur le S3000XL). Le champ DELAY est utile car vous pouvez programmer le S3000XL pour faire démarrer l'enregistrement avec un certain retard quand il reçoit une note-on MIDI. Cette même note-on peut alors être utilisée pour jouer la prise en synchronisation avec un autre matériel.
En réglant un retard constant de, par exemple, 400ms dans le champ DELAY et en avançant la note-on MIDI dans le séquenceur, de la même valeur (c'est-à-dire 400ms plus tôt), vous pouvez commencer l'enregistrement à un temps prédéterminé. Après avoir effectué l'enregistrement, cette prise pourra jouer à partir du même point. Le mode SONG (décrit plus loin) utilise toujours ces retards pour assurer une lecture synchronisée précise; ainsi, pouvoir choisir de faire démarrer l'enregistrement avec un retard fixe dans la page RECORD SETUP, vous permet d'enregistrer une prise avec le décalage, puis de l'assigner à un SONG (morceau) (où le décalage est toujours utilisé), sans devoir toujours rééditer la position de la note sur votre séquenceur.

free: Indique le temps libre restant sur le disque.

length: Vous pouvez programmer ici la durée de l'enregistrement que vous désirez faire. Si vous n'êtes pas sûr de la durée, programmez simplement un long temps d'enregistrement. L'espace perdu sur le disque peut toujours être édité et retrouvé ensuite dans la page EDIT.

note: Ce champ programme la note qui fera démarrer l'enregistrement lorsque MIDI NOTE ou M.NOTE+DEL est sélectionné dans le champ start:. Ceci programme aussi la note qui déclenchera la lecture après l'enregistrement. Vous pouvez programmer ce champ après l'enregistrement, si vous le souhaitez.

ch: Abréviation de CHANNEL (CANAL) ce champ permet de régler le canal MIDI pour l'enregistrement quand le déclenchement s'effectue en MIDI. Le réglage par défaut est 16 mais vous pouvez sélectionner de 1 à 16.

stereo: Programme le niveau de lecture d'enregistrement mais n'affecte pas les niveaux d'enregistrement qui sont déterminés à l'aide du contrôle REC LEVEL en face avant.

pan: Programme la position panoramique d'un enregistrement mono et l'équilibre gauche/droit d'un enregistrement stéréo.

output: Programme le niveau du signal qui sera envoyé aux sorties séparées programmables ou aux effets internes.

to: Programme la destination de la prise. Le réglage par défaut est OFF, mais vous pouvez programmer ce champ sur la sortie individuelle que vous désirez. Vous noterez que l'assignation de sortie individuelle est faite par paires - c'est-à-dire 1/2, 3/4, 5/6, 7/8. Si la prise est stéréo, elle sera reproduite en stéréo sur ces sorties. Si la prise est mono, elle apparaîtra en mono aux deux sorties. Si, cependant, la prise est mono mais que vous vouliez seulement utiliser une sortie (afin de garder l'autre pour des programmes), sélectionnez la paire appropriée mais programmez le paramètre Pan: sur L50 ou R50 en conséquence. Si vous souhaitez que la prise apparaisse uniquement à la sortie (aux) sortie(s) individuelles que vous avez sélectionnée(s), programmez le paramètre Stereo: sur 00 - ceci

mixera la prise aux deux sorties stéréo et elle n'apparaîtra qu'aux sorties individuelles sélectionnées ici.

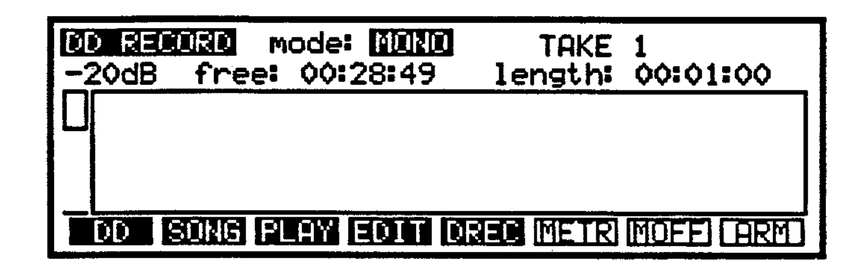
Vous pouvez à tout moment écouter une prise existante, en appuyant sur la touche ENT/PLAY, ce qui la fera jouer.

Les touches de fonction de cette page sont les suivantes :

DD	Vous amène à la page de visualisation DD TAKES.
SONG	Vous amène en mode SONG, où vous pouvez compiler des prises pour une lecture séquentielle ou un déclenchement MIDI.
PLAY	Vous amène à la page Play, où vous pouvez jouer des prises
EDIT	Vous amène à l'affichage d'édition d'une prise.
DREC	Indique la page active en cours.
TAKE	Vous amène directement à la page Record pour enregistrer de nouvelles prises.
B.U.L	Vous amène à la page BACK-UP LOAD, où vous pouvez restituer des prises sauvegardés sur DAT.

ENREGISTRER UNE PRISE (TAKE)

L'enregistrement réel se fait dans la page TAKE. Appuyer sur TAKE - F6 - affichera cet écran :



Il est identique à la page REC2, avec laquelle vous êtes probablement déjà familiarisé, dans les pages d'enregistrement d'échantillon. Il vous indique le type d'enregistrement que vous allez faire (stéréo ou mono), le nom de la prise, le niveau du seuil (si INPUT LEVEL est sélectionné dans DREC), e temps libre restant sur le disque et la durée programmée pour le nouvel enregistrement. Excepté le champ free:, tous ces paramètres peuvent être modifiés avant l'enregistrement. Vous pouvez aussi créer une nouvelle prise à enregistrer, en appuyant sur la touche NAME, en tapant un nom approprié puis en appuyant sur ENT.

Pour effectuer un enregistrement, programmez les niveaux en jouant la source à enregistrer et réglez le contrôle du panneau avant REC LEVEL - le niveau du signal d'entrée sera indiqué par la barre graphique à gauche de l'écran LCD. Si vous avez sélectionné INPUT LEVEL dans la page DREC, pour faire démarrer l'enregistrement, vous devez programmer le niveau du seuil en déplaçant le curseur sur le champ marqué -20dB et le régler en conséquence.

Pour préparer un enregistrement, appuyez sur ARM. Vous obtiendrez cet écran :

```
DD RECORD  mode: MONO     TAKE 1
-20dB  free: 00:28:49   length: 00:01:00

WAITING FOR START ......        GO   EXIT
```

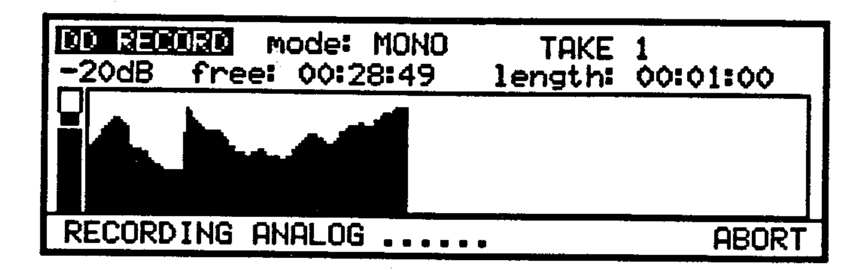
Ici, le S3000XL attend un ordre MIDI NOTE ou SONG START, ou un déclenchement de la pédale Footswitch, ou un dépassement du niveau du seuil par le niveau d'entrée. Ceci dépend entièrement du type de départ (START) sélectionné dans la page DREC. Vous pouvez lancer manuellement un enregistrement en appuyant sur GO (F7). Vous pouvez quittez cet écran en appuyant sur EXIT (F8).

Si la prise sélectionnée pour l'enregistrement existe déjà, quand vous appuyez sur ARM, vous recevrez ce message:



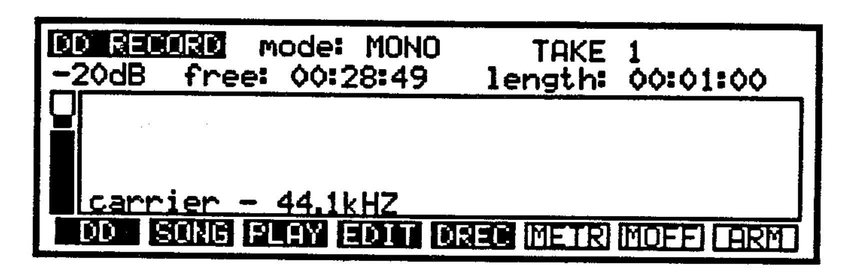
et vous pouvez répondre en conséquence. Appuyer sur YES (F7) provoquera l'effacement de la prise existante et son remplacement par la nouvelle prise que vous allez enregistrer, et appuyer sur EXIT (F8) vous ramènera à l'écran TAKE indiqué ci-dessus, où vous pouvez créer une nouvelle prise à enregistrer.

Quand un enregistrement est fait, l'écran indique la forme d'onde reçu, telle qu'elle est enregistrée, c'est-à-dire:



Vous pouvez arrêter l'enregistrement en appuyant à tout moment sur F8.

Si vous enregistrez en numérique, quand vous entrez dans la page DD RECORD, l'écran indiquera :



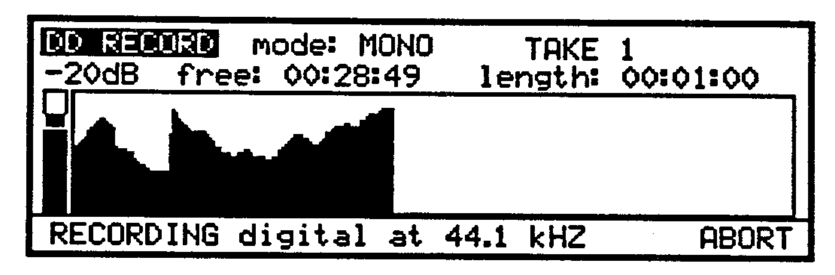
quelle que soit la fréquence d'échantillonnage reçue.

Si aucun raccordement numérique n'a été fait ou n'a été débranché, l'affichage vous indiquera :



Veuillez vérifier vos raccordements numériques.

Quand vous enregistrez manuellement, la ligne du bas de l'affichage indique :



et l'écran dessine l'enveloppe de l'a forme d'onde qui arrive, comme elle est enregistrée.

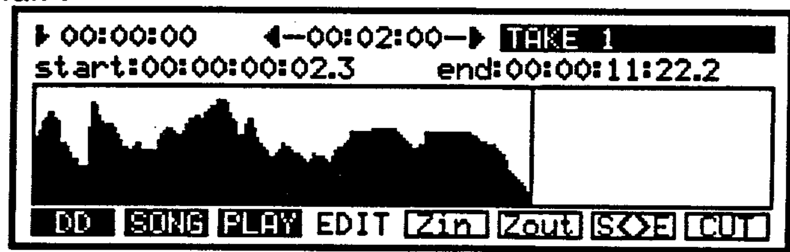
Une fois l'enregistrement effectué, vous pouvez utiliser la touche ENT/PLAY pour la jouer.

Touches de fonctions de la page DD RECORD :

DD	Vous amène à la page de visualisation DD TAKES.
SONG	Vous amène en mode SONG, où vous pouvez compiler des prises pour une lecture séquentielle ou un déclenchement MIDI.
PLAY	Vous amène aux pages Play, où vous pouvez jouer des prises.
EDIT	Ceci vous amène à l'affichage d'édition d'une prise.
DREC	Vous ramène à la page RECORD SET-UP.
METR	Active le vu-mètre.
MOFF	Désactive le vu-mètre.
ARM	Positionne le S3000XL en attente d'enregistrement. IL démarrera dès l'arrivée d'un ordre de départ d'enregistrement, selon le réglage du champ START dans la page DREC

EDITER UN ENREGISTREMENT

Après avoir enregistré une prise, vous pouvez l'éditer en ajustant ses temps de départ et de fin dans la page EDIT. En appuyant sur F5 - EDIT - dans l'une des pages DD, vous obtiendrez cet écran :



Lorsque vous entrez dans cette page, une représentation graphique de la forme d'onde de la prise est visible et vous pouvez déplacer les points de départ et de fin librement. Ces points sont également indiqués en valeurs de temps dans les champs START et END et de plus, des lignes verticales sont indiquées sur l'affichage de la forme d'onde. Vous pouvez agrandir ou rétrécir la forme d'onde pour obtenir une meilleure édition. Les champs sont les suivants :

▶00:00:00 — Indique la position "actuelle" de la partie gauche de l'écran. En réglant ce paramètre, n'importe quelle partie de la forme d'onde peut être positionnée et visualisée. Utilisée conjointement avec les touches Zoom in et Zoom out, cette fonction permet d'identifier les points de jeu dans une prise que vous voulez éditer, sans modifier les marques de départ et/ou de fin. Lorsque le curseur est positionné sur ce champ, en appuyant sur ENT/PLAY vous pourrez écouter la prise à partir de la gauche de l'écran - c'est à dire que le curseur jouera à partir de la position "actualisée" jusqu'à la marque de fin.

◀—00:02:00—▶ — Donne la durée de ce qui est affiché. Ici, on voit que l'ensemble de la largeur de l'écran correspond à 2 minutes. Si vous agrandissez ou rétrécissez la forme d'onde affichée, ce champ se modifiera pour indiquer la durée correspondante à l'écran.

TAKE 1 — Le nom de la prise sélectionnée pour l'édition. Vous pouvez en sélectionner une autre en faisant défiler les prises disponibles.

start: — Permet de régler le temps de départ de la prise. Lorsque vous réglerez ce paramètre, un curseur vertical clignotant se déplacera sur la forme d'onde. Vous noterez que si vous déplacez le point de départ au delà de la forme d'onde affichée, celle-ci défilera. Lorsque le curseur est dans ce champ, en appuyant sur ENT/PLAY, vous pouvez écouter la prise à partir du point de départ déterminé ici.

end: — Détermine le point de fin de l'enregistrement. Lorsque vous réglez ce champ, un curseur clignotant vertical se déplacera sur l'écran. Si le point de fin est déplacé au delà d'une extrémité de la forme d'onde, celle-ci défilera. Lorsque le curseur se trouve dans ce champ, en appuyant sur ENT/PLAY, vous pouvez jouer la prise JUSQU'A son point de fin à partir du point indiqué à l'extrême gauche de l'écran, et vous pouvez utiliser les fonctions ZOOM IN/OUT comme fonction de Pré-roll. Par exemple, si vous souhaitez écouter les 10 dernières secondes d'une prise pour vérifier que l'édition du point de fin est satisfaisante, utilisez les touches ZOOM pour programmer une valeur proche de celle-ci dans le champ ◀—00:02:00—▶ et appuyez sur ENT/PLAY.

Vous pouvez passer rapidement du champ start à end en appuyant sur la touche S<>E.

Touches de fonctions de la page EDIT :

DD	Vous amène à la page de visualisation DD TAKES.
SONG	Vous amène au mode SONG où vous pouvez compiler des prises pour des lectures séquentielles ou des déclenchements MIDI.
PLAY	Vous amène aux pages de lecture des prises.
EDIT	Indique l'écran actif en cours.
Zin	Permet d'agrandir une forme d'onde pour obtenir une meilleure résolution d'édition.
Zout	Permet de rétrécir une forme d'onde pour obtenir une vue plus générale de la prise.
S<>E	Place le curseur sur les marques de départ et de fin.
CUT	Les données de part et d'autre des points de départ et de fin seront effacées. C'est un procédé destructif, aussi faites attention en utilisant cette fonction.

JOUER UNE PRISE DEPUIS LA PAGE EDIT

Ainsi que dans toutes les autres pages DD, il est possible de jouer une prise directement, en maintenant enfoncée la touche ENT/PLAY. Dans la page EDIT, toutefois, lorsqu'une prise est en lecture, un curseur clignotant vertical se déplace le long de l'écran. Lorsque vous retirez votre doigt de la touche ENT/PLAY, la lecture s'arrête et le curseur de lecture reste sur le point sur lequel il a stoppé. Vous pouvez utiliser cette position pour placer la marque de départ ou de fin sur une position appropriée. Il existe d'autres différences comme expliqué ci-dessus mais en résumé :

1: Si le curseur est sur le champ ▶ 00:00:00 en appuyant sur ENT/PLAY, vous lirez la prise à partir du point indiqué à gauche de l'écran, sans tenir compte du réglage du champ Start. Vous pouvez utiliser cette fonction comme manière de lire une prise à partir de n'importe quel endroit, sans modifier les points d'édition.

2: Si le curseur est sur le champ End, en appuyant sur la touche ENT/PLAY, vous lirez la prise à partir du point indiqué à gauche de l'écran jusqu'au point de fin. Vous pouvez utiliser cette fonction pour écouter la fin d'une édition et utiliser ZOOM IN/OUT comme fonction variable de Pré-Roll.

UTILISER LES FONCTIONS D'ÉDITION

La simplicité des fonctions d'édition a été délibérément gardée. Fondamentalement, vous pouvez tronquer les points de départ et de fin d'enregistrement, et pour vous aider dans cette opération, une représentation graphique de la forme d'onde est affichée.

Quand vous réalisez un enregistrement, il y de fortes chances que vous souhaitiez l'éditer, aussi allez à la page EDIT. Déplacez le curseur sur le champ START et réglez le temps de départ pour que le curseur soit exactement au début de la prise. Vous pouvez utiliser la fonction d'édition du point de départ aussi bien pour éditer les décomptes d'un morceau ou le souffle à partir de choeurs d'accompagnement, ou autre. Bien sûr, vous pouvez zoomer pour avoir une meilleure précision.

Vous pouvez écouter votre édition à n'importe quel moment en appuyant simplement sur la touche ENT/PLAY.

Une fois votre marque de départ éditée, déplacez le curseur sur le champ END soit en utilisant les touches curseurs, soit en pressant la touche de fonction S<>E et vous pouvez programmer un point de fin approprié, de nouveau, en agrandissant l'affichage pour avoir une meilleure précision. Utilisez ENT/PLAY pour écouter le résultat de votre édition. Bien sûr, dans le cas d'une très longue prise, cela peut être un inconvénient d'avoir à tout écouter pour vérifier juste le point de fin. Lorsque le curseur est sur le champ END, en appuyant sur ENT/PLAY, la prise sera lue uniquement en prenant pour point de départ le côté gauche de l'écran. De cette manière, en réglant le paramètre zoom en conséquence, vous pourrez utiliser cette fonction comme une forme d'amorce de début, de manière à n'écouter que les 10 ou quelques dernières secondes de la prise pour juger de l'édition de votre point de fin.

CONSEIL UTILE : *Si vous éditez une prise pour l'utiliser dans un morceau où des prises sont séquencées, il sera pratique de placer rapidement l'édition sur laquelle vous travaillez dans un morceau vide et de le répéter plusieurs fois. Si des cycles tournent sans transition ou rupture de tempo, vous avez alors probablement réalisé une édition convenable qui fonctionnera avec les autres prises qui lui sont rattachées. Si une mauvaise transition apparaît en cours de répétition, retournez à l'écran EDIT pour affiner les points de départ et/ou de fin. Le procédé peut être un peu aléatoire, mais comme ici aucune édition n'est destructive, c'est plus pratique que d'utiliser une lame de rasoir!*

Une fois que votre édition est correcte, vous pouvez supprimer les portions indésirables de façon à libérer de l'espace sur le disque.

NOTE IMPORTANTE : *La fonction de suppression est destructive et la partie effacée ne peut être récupérée. Faites attention en l'utilisant !*

CONSEIL UTILE : *Si vous enregistrez de petites sections à compiler plus tard dans un morceau, faites attention en utilisant la fonction de suppression. Par exemple, quand vous souhaitez faire une édition qui, isolée dans les pages EDIT ou PLAY, sonne correctement , mais qui à cause d'un léger problème, demande un réglage quand elle joue à la suite d'une autre prise en mode SONG. Si vous utilisez la fonction de suppression, vous pouvez perdre la possibilité de travailler l'édition à une étape ultérieure. Nous vous recommandons, par conséquent, de ne pas utiliser la fonction CUT avant d'avoir compilé votre morceau avec succès.*

Bien sûr, vous pouvez programmer un point de départ quelque part dans l'enregistrement. Une manière facile de le faire est d'appuyer sur la touche ENT/PLAY et de laisser la prise jouer jusqu'au point où vous désirez programmer le départ. Lorsque vous retirez votre doigt de la touche ENT/PLAY, la touche curseur s'arrêtera à cette position, et vous pouvez déplacer le point de départ sur cet emplacement. Il est peu probable qu'un tel réglage soit très précis, mais vous pouvez agrandir l'affichage pour obtenir une édition plus pointue. Vous pouvez faire la même chose pour éditer le point de fin (END).

LIRE DES PRISES

Il existe plusieurs façon de lire une prise avec les fonctions DD du S3000XL :

1 Vous pouvez lire une prise dans n'importe quelle page grâce à la touche ENT/PLAY.

2 Vous pouvez assigner une série de prises à un SONG pour obtenir une lecture séquentielle ou pour des déclenchements MIDI.

3 Vous pouvez lire des prises "brutes" à partir de la page PLAY qui est accessible à partir de l'une des pages DD, en appuyant sur F3 - PLAY. Appuyer sur cette touche vous donnera cet écran :

```
DD PLAY/PARAMETERS   take: TAKE 1
samp.rate: 44100Hz   start: M.NOTE+DEL
varispeed: +00.00%   predelay: 400mS
  fade in:   10mS     note: C_3  ch: 16
  fadeout:   50mS   stereo: 50  pan: MID
FX bus: OFF send:00 output: 50   to: 7/8
  DD  SONG PLAY EDIT DREC TAKE BUS PRME
```

Dans la page PLAY, vous pouvez écouter des prises "brutes" en utilisant l'option START sélectionnée durant le processus d'enregistrement. Les champs dans cette page sont les suivants :

take: Indique la prise sélectionnée. Vous pouvez sélectionner d'autres prises pour la lecture en les faisant défiler à l'aide du contrôle DATA.

samp.rate: Indique la fréquence d'échantillonnage à laquelle la prise a été enregistrée. Si la prise est un enregistrement analogique, il sera toujours indiqué 44100Hz. Si la prise a été enregistrée en numérique, il sera indiqué la fréquence de l'enregistrement (c'est à dire 32kHz, 44,1kHz ou 48kHz). Vous pouvez régler la fréquence dans le cas où une prise enregistrée numériquement a été, pour une raison quelconque, enregistrée à une fréquence d'échantillonnage erronée.

varispeed: Vous permet de déterminer la fréquence de lecture pour la prise sélectionnée et peut être utilisé de façon similaire à un contrôle de vitesse des appareils à bande. Normalement, le réglage est 00.00% mais, pour des effets spéciaux, vous pouvez régler une fréquence de lecture différente de la fréquence d'échantillonnage des prises. Ce paramètre peut être réglé en temps réel lorsque la prise est en mode lecture.

fade in: Vous permet de programmer un temps de fondu au démarrage de la prise. Les valeurs vont de 0 à 9999 millisecondes (soit 0 à 10 secondes).

fadeout: Vous permet de programmer un temps de fondu à la fermeture pour la prise. Les valeurs vont de 0 à 9999 millisecondes (soit 0 à 10 secondes).

FX bus: Permet de diriger la prise vers une des quatre voies d'effets FX1, FX2, RV3 ou RV4 si la carte d'effets optionnelle EB16 a été installée.

send: Permet de régler le niveau d'envoi de la prise vers la voie d'effet sélectionnée dans le champ FX bus:.

start: Dans ce champs, vous pouvez déterminer la méthode utilisée pour démarrer la lecture de la prise. Les options sont :

IMMEDIATE - La prise commencera sa lecture dès que vous aurez appuyé sur PRME - F8.

MIDI NOTE - La prise jouera quand elle recevra le numéro de note MIDI programmé dans le champ NOTE après que PRME ait été appuyée.

M.NOTE+DEL - La prise jouera dès réception d'une note MIDI appropriée, mais avec un retard programmé dans le champ Delay: décrit ci-dessous. Si PRME est appuyée, cependant, la lecture est immédiate dans la page PLAY.

START SONG - TLa prise jouera à réception d'un ordre MIDI SONG START, après que PRME ait été appuyée.

NOTE: Pour toutes les fonctions ci-dessus, la touche PRME doit être appuyée avant qu'une prise joue.

predelay:	Programme le retard utilisé pour déclencher une lecture de prises quand M.NOTE+DEL est sélectionné dans le champ start: décrit ci-dessus.
note:	Vous permet de programmer quelle note MIDI fera démarrer la lecture de la prise quand MIDI NOTE ou M.NOTE+DEL est sélectionné.
ch:	Vous permet de programmer le canal MIDI pour la prise. De cette façon, vous pouvez programmer un canal MIDI spécifique pour le déclenchement MIDI de prises
stereo:	Ce champ vous permet de programmer le niveau de lecture de la prise.
pan:	Vous permet de programmer la position panoramique d'un enregistrement mono, ou l'équilibre gauche/droite d'un enregistrement stéréo.
output:	Programme le niveau du signal qui sera envoyé sur les sorties séparées.
to:	Programme la destination de la prise. Le réglage par défaut est OFF, mais vous pouvez la programmer sur les sorties que vous voulez. Vous pouvez également utiliser ce paramètre pour envoyer des prises sur les effets internes. Le niveau auquel elles apparaîtront sur les sorties individuelles ou les effets est programmé dans le champ indiv:.

Les touches de fonction de cette page sont les suivantes :

DD	Vous amène à la page de visualisation DD TAKES.
SONG	Vous amène en mode SONG, où vous pouvez compiler des prises pour une lecture séquentielle ou un déclenchement MIDI.
PLAY	Vous amène aux pages de lecture, où vous pouvez lire des prises.
EDIT	Vous amène à l'écran d'édition d'une prise.
DREC	Indique la page active en cours.
TAKE	Vous amène directement à la page d'enregistrement des nouvelles prises.
BU.S	Vous amène à la page BACK-UP SAVE, où vous pouvez archiver des prises sur DAT, via l'interface audio numérique.
PRME	Prépare la prise pour une lecture immédiate, à partir de cette page.

UTILISATION DE LA PAGE PLAY

Bien que vous puissiez jouer des prises à partir de l'une des pages des fonctions DD, et que le mode SONG soit prévu pour la lecture séquentielle de nombreuses prises à la suite, ou pour créer des listes de prises que vous pouvez souhaiter déclencher à partir du MIDI, la page PLAY est introduite pour permettre une lecture de prises individuelles isolées, et pour programmer leurs paramètres de lecture avant de les assigner à un morceau.

En supposant que vous avez enregistré et édité une prise avec succès, pour la jouer à partir de la page PLAY, appuyez simplement sur PRME (abréviation de "prime" - préparation). Ceci met le S3000XL en attente d'une note MIDI ou d'un ordre de départ de morceau. L'écran sera le suivant :

```
DD PLAY/PARAMETERS  take: TAKE 1
samp.rate: 44100Hz   start: M.NOTE+DEL
varispeed: +00.00%   predelay: 400mS
  fade in:   10mS     note: C_3  ch: 16
  fadeout:   50mS   stereo: 50  pan: MID
FX bus: OFF send:00 output: 50   to: 7/8
  DD  SONG PLAY EDIT DREC TAKE BUS  PRME
```

Dès qu'il reçoit le signal approprié (c'est-à-dire celui programmé dans le champ start:), le S3000XL commencera la lecture. Pendant qu'il lit, l'afficheur indiquera:

```
playing take:- TAKE 1        ......  STOP
```

Vous pouvez appuyer sur F8 - STOP n'importe quand pour arrêter la lecture de la prise. Vous pouvez régler l'un des paramètres dans la page PLAY comme vous voulez, et celui-ci sera automatiquement sauvegardé dès que vous quitterez cette page.

Si la prise ne joue pas correctement, la raison est probablement que le S3000XL n'a pas reçu l'ordre de départ approprié, comme programmé dans le champ start:. Par exemple, si MIDI NOTE est sélectionné et C3/Canal 16 programmé mais que, pour une raison quelconque, le séquenceur n'envoie pas cette note sur ce canal (la piste programmée à côté pour un déclenchement de prise sur votre séquenceur a été coupée ou éteinte, ou la mauvaise note ou canal a été transmis), la prise sélectionnée ne jouera pas. De même, si vous avez sélectionné START SONG pour déclencher la prise, mais que votre séquenceur n'envoie pas d'ordre START SONG dans certains modes de fonctionnement, la prise ne se déclenchera pas.

***NOTE:** Les possesseurs d'une MPC60 Akai voudront bien noter qu'un ordre SONG START est émis uniquement quand la MPC60 est dans son mode SONG. Si vous revenez à l'écran principal pour lire une séquence individuelle, la sélection* START SONG *ne sera pas active. C'est également vrai pour d'autres séquenceurs, aussi veuillez vérifier le manuel de votre séquenceur pour plus d'informations.*

ÉDITER UNE PRISE POUR UNE LECTURE SYNCHRONISÉE

Quand vous faites un enregistrement qui doit être synchronisé à un autre matériel audio (tels que programmes séquencés, etc.), à condition que vous fassiez l'enregistrement en référence à l'autre système audio, il n'y a pas à s'inquiéter à propos de la synchronisation, et le S3000XL exécutera exactement le travail. Il peut y avoir des cas, cependant, où quelques réglages doivent être effectués, ce qui se fait de la façon suivante:

1 Si le choix `start:` est M.NOTE+DEL, vous pouvez régler le paramètre DELAY par pas d'une milliseconde pour obtenir des temps de départ de lecture précis.

2 Si le choix `start:` est M.NOTE+DEL, vous pouvez déplacer la note ou la piste dans votre séquenceur.

3 Quelle que soit le choix de `start:` vous pouvez utiliser la page EDIT pour tronquer une prise, pour obtenir une meilleure synchronisation du départ de lecture.

4 Si la prise "se désynchronise" pendant la lecture, la raison pourra être une horloge de référence externe instable. Par exemple, si vous enregistrez une prise synchronisée avec un séquenceur externe jouant des programmes dans le S3000XL mais que, une fois l'enregistrement effectué, la prise se désynchronise après quelques minutes, il est très probable que l'horloge du séquenceur n'est pas vraiment précise . Dans ce cas, utilisez le paramètre `varispeed:` pour régler la vitesse de lecture des prises en valeurs de minute. Malheureusement, il n'existe pas de conseils pour effectuer ce réglage. Vous devrez essayer et voir s'il y a une amélioration - dans le cas contraire, il vous faudra réessayer, avec une nouvelle valeur. Toutefois, ceci n'arrivera heureusement que si vous utilisez un séquenceur différent de celui qui a servi pour le processus d'enregistrement.

NOTES SUR LA SYNCHRONISATION AVEC AUDIO EXTERNE

Dans la plupart des cas, il n'y aura aucun problème dans la synchronisation de prises avec de l'audio externe, car le temps de réponse de lecture du S3000XL est extrêmement rapide et la précision de synchronisation est de l'ordre de quelques millisecondes. Aussi, l'édition de prise et les réglages décrits ci-dessus éviteront tout écart que vous pourriez rencontrer.

Vous noterez, cependant, particulièrement quand des prises fonctionnent avec de la musique séquencée, que si vous changez le tempo de la séquence, les prises seront complètement hors synchronisation, même si le changement de tempo est très léger. Bien sûr, vous pouvez utiliser le contrôleur VARISPEED pour les remettre en synchronisation, mais alors, ils seront désaccordés à moins que vous ne transposiez ou réaccordez tout ce qui a été séquencé. Vérifiez que vous faites des enregistrements seulement après avoir définitivement programmé le tempo de votre séquenceur.

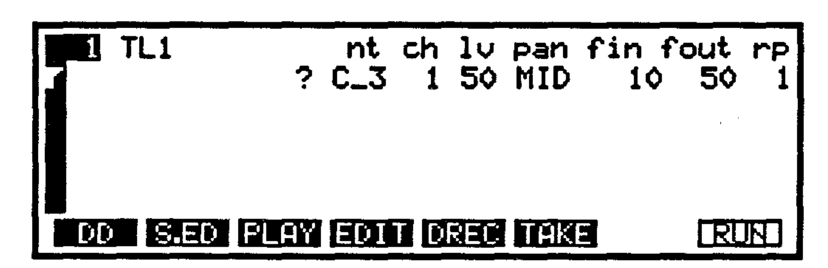
Vous devez penser à ces considérations quand vous synchronisez des prises avec de l'audio, par exemple un magnétophone. Si vous utilisez le variateur de vitesse sur le magnétophone, vous aurez à programmer un réglage Varispeed approprié sur le S3000XL Pensez également que les mécaniques de transports de magnétophone sont rarement très stables, aussi si vous faites fonctionner un séquenceur, synchronisé pour coucher un code sur la bande du magnétophone, et des prises à partir du disque du S3000XL, vous risquez d'avoir une légère désynchronisation, particulièrement s'il s'agit d'enregistrements longs.

UTILISATION DU MODE SONG

Le mode SONG est celui où qui permet de compiler une liste de prises pour les lire. Le mode SONG a deux fonctions, en réalité. Vous pouvez l'utiliser pour compiler une liste de prises à déclencher à partir de notes MIDI, ou vous pouvez vous en servir pour ajouter et lire une séquence de prises à la suite. La première application, déclenchement à partir de MIDI, est utilisée de préférence quand vous placez des enregistrements à partir d'un séquenceur sur un autre matériel séquencé. De cette façon, vous pouvez programmer à part une ou plusieurs pistes sur votre séquenceur pour jouer de l'audio avec une piste d'accompagnement séquencée. La seconde application, séquencer des prises, sert à créer des remixes de morceaux différents ou modifiés.

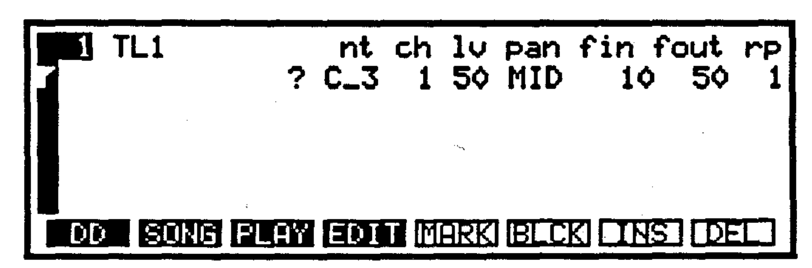
CRÉER UN MORCEAU (SONG)

Sans tenir compte de l'application à laquelle vous pensez, la méthode pour créer un morceau est identique. Appuyer sur F2 - SONG - dans l'une des pages d'enregistrement sur disque, vous donnera cet écran:



Cet écran affiche un fichier de morceau, vierge et vide. Rien ne peut être en fait effectué ici. Pour créer un morceau, vous devez appuyer sur F2 S.ED ce qui vous amènera dans la page SONG EDIT. C'est là que s'effectue le travail.

Appuyez sur F2 pour avoir cet écran :



Les champs en haut de l'écran sont les suivants :

TL1	C'est le champ du nom pour le morceau. Vous pouvez entrer ici des noms de 12 caractères maximum, de la façon habituelle, en appuyant sur NAME, en tapant le nom et en appuyant sur ENT/PLAY.
nt	NOTE - Programme la note MIDI qui déclenchera la prise. Ce paramètre n'a pas de fonction quand vous séquencez des prises.
ch	CHANNEL - Programme le canal MIDI des prises. Ce paramètre n'a pas de fonction quand vous séquencez des prises.
lv	LEVEL - Programme le niveau de lecture de la prise.
pan	PAN - Programme la position panoramique de la prise si c'est un enregistrement mono, ou programme l'équilibrage gauche/droite si c'est un enregistrement stéréo.
fin	FADE IN - Programme le temps de Fade in pour la prise et varie jusqu'à 9999 ms (10 secondes).

fout — FADE OUT - Programme le tèmps de Fade out pour la prise et est également variable jusqu'à 10 secondes.

rp — REPEAT - Bien que ne fonctionnant pas quand vous déclenchez des prises en MIDI, ce champ permet de programmer le nombre de répétitions d'une prise quand vous la jouez en MORCEAU à partir de la touche RUN (voir ci-dessous pour plus d'informations sur cette fonction).

Vous devrez excuser la nature quelque peu énigmatique et abrégée de ces descriptions de champ sur l'écran du S3000XL, mais nous avons pensé préférable de présenter l'écran de cette façon pour que toutes ces fonctions utiles soient disponibles sur une seule page, plutôt que vous ne soyez obligé de passer d'une page à l'autre lorsque vous essaierez de compiler vos prises - ce qui aurait été très gênant comme vous l'imaginez.

***NOTE:** Les valeurs programmées dans ces champs n'affectent pas les paramètres des prises "brutes"; ils demeurent inchangés quoi que vous programmiez dans le mode SONG. De cette façon, chaque prise dans la liste peut être programmée avec des caractéristiques optima de lecture dans un morceau, sans affecter la prise brute.*

Les touches de fonction F1 à F4 vous amènent à différentes pages. Les touches F5 à F8 ont les fonctions suivantes:

MARK — Marque un pas dans le morceau, à insérer ou effacer.

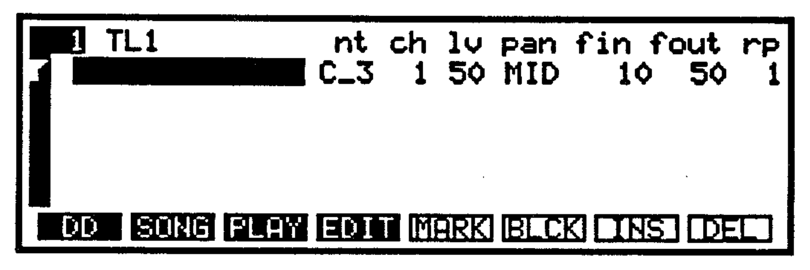
BLCK — Permet de marquer un bloc de cues à insérer, ou effacer.

INS — Appuyer sur INS provoquera l'insertion du pas ou du bloc marqué au point du curseur sur la bande de défilement..

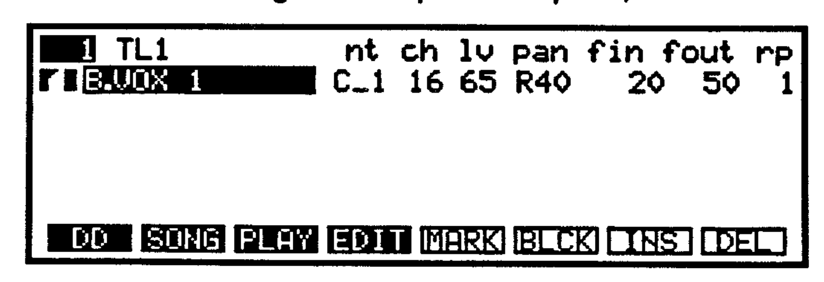
DEL — Appuyer sur DEL effacera le pas ou le bloc marqué.

Pour créer un morceau, qu'il soit prévu pour un déclenchement MIDI ou une lecture séquentielle, la méthode est identique. Suivez ces étapes pour créer un morceau.

Dans la page SONG EDIT, déplacez le curseur sur le premier champ de prise vide, en le bougeant d'une position sur la droite. Vous aurez à peu près cet écran :



Vous pouvez maintenant sélectionner une prise à l'aide du contrôle DATA (ou des touches +/< ou -/> qui se trouvent sur le pavé numérique). Ensuite, chargez les paramètres sélectionnés dans le pas et ainsi, la note, le niveau, le panoramique et autres champs peuvent changer si les paramètres de la prise brute sont différents de ceux programmés comme le réglage par défaut indiqué ci-dessus. Vous pouvez les modifier si nécessaire. Quand vous aurez assigné votre première prise, vous verrez l'écran suivant :



Si vous déclenchez à partir du MIDI, il est probable que vous aurez à éditer la note MIDI et le canal, et si vous créez un morceau fonctionnant avec des prises successives, vous devrez sans doute programmer une répétition pour ce pas. Si vous n'êtes pas sûr de la prise que vous avez sélectionnée, vous pouvez appuyer sur la touche ENT/PLAY pour l'écouter.

Il y a plusieurs façons de créer le pas suivant, mais la méthode la plus facile est probablement celle-ci:

Appuyez sur F5 - MARK ce qui marquera le premier pas et un petit bloc apparaîtra à côté de lui. Appuyez ensuite sur F6 - INS (ert) qui copiera ce pas et vous le verrez apparaître au-dessous du premier pas. Puis appuyez sur 1, sur le pavé numérique, pour déplacer le pointeur vers le bas sur le pas suivant. Vous pouvez maintenant déplacer le curseur dans le champ de la prise et sélectionner une autre prise comme pas suivant dans la liste. Bien sûr, vous pouvez éditer ces paramètres de prise si vous voulez. Répétez l'opération ci-dessus:

Appuyez sur MARK - Appuyez sur INS - puis sur 1 - déplacez le curseur sur le champ de la prise pour sélectionner le pas suivant - éditez les paramètres en conséquence à l'aide de la touche ENT/PLAY pour écouter.

NOTE: Si le curseur n'est pas sur la barre de défilement en bas du côté gauche de l'écran, appuyer sur ENT/PLAY pour faire d'abord revenir le curseur sur la barre de défilement. Appuyez de nouveau sur la touche pour jouer le pas sélectionné. Ne soyez pas inquiet si la prise ne joue pas quand vous appuyez la première fois sur la touche ENT/PLAY.

Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous voulez, jusqu'à ce que vous ayez créé votre morceau.

NOTE:Si vous créez un morceau pour déclencher des prises à partir du MIDI, l'ordre d'apparition des prises n'a pas d'importance. Il est cependant préférable de garder un semblant d'ordre car il sera plus facile pour vous de conserver une piste. Par exemple, il semble inutile de mettre d'abord les derniers choeurs d'accompagnement d'un refrain, et le premier couplet, à la fin !

Si, cependant, vous créez un morceau pour une lecture séquentielle, vous devez assembler les prises dans l'ordre où vous voulez les jouer.

Si, à un moment donné, vous souhaitez effacer une prise de la liste, déplacez simplement le curseur sur le pas désiré, appuyez sur MARK puis sur DEL.

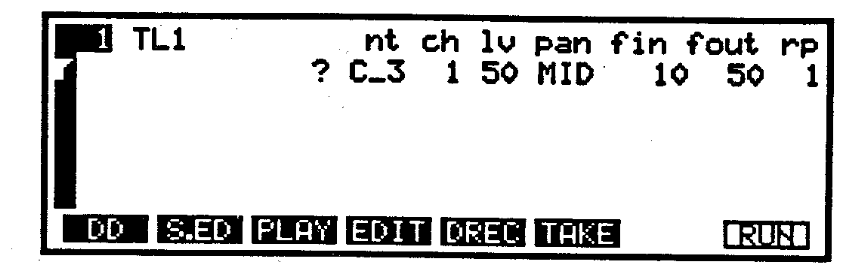
NOTE: Si vous n'appuyez pas sur MARK vous constaterez que vous effacez le mauvais pas. Soyez prudent car cela peut être ennuyeux, bien que cette option ne soit pas complètement destructive (après tout, c'est assez facile d'insérer de nouveau le pas).

Vous pouvez donner un nom au morceau (si vous ne l'avez pas déjà fait), puis le sauvegarder sur le disque.

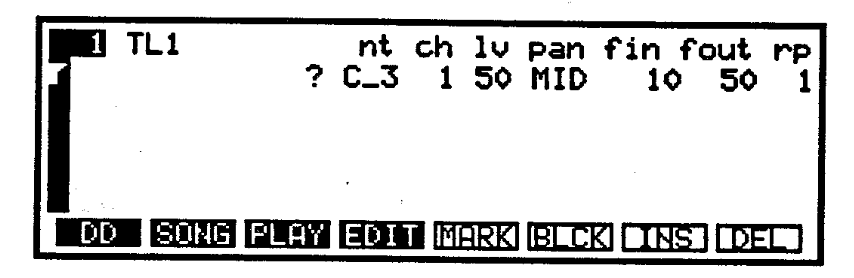
C'est vraiment très simple et quelle que soit votre application, séquencer des prises ou les déclencher, vous créerez bientôt très rapidement des listes complexes. Une édition perfectionnée comme éditer un bloc, copier, effacer et déplacer, est expliquée plus loin. Reportez-vous également à la section UTILISATION DU PAVÉ NUMÉRIQUE POUR CREER UN MORCEAU, qui se trouve plus loin dans ce chapitre. Pour le moment, exercez-vous sur ce qui précède jusqu'à ce que cela devienne un processus naturel.

DÉCLENCHER DES PRISES EN MIDI

Cette fonction puissante concernant les possibilités d'enregistrement sur disque du S3000XL vous permet simultanément de lire de l'audio à partir du disque dur et de séquencer des programmes dans le S3000XL. Pour constituer une liste de prises déclenchées par MIDI, appuyez sur la touche SONG (F2 dans toutes les pages d'enregistrement sur disque) pour obtenir l'écran suivant:



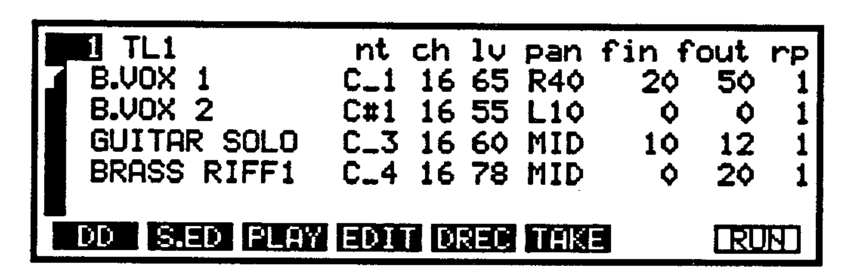
Cet écran montre un morceau ou une liste de prises, vides et vierges. Pour créer une nouvelle liste de prises, appuyez de nouveau sur F2, ce qui vous amènera à la page S.ED ou SONG EDIT, où vous pouvez assembler votre liste. Appuyer sur S.ED affichera:



Vous pouvez voir ici que la première prise est vierge et que certains paramètres par défaut lui sont assignés. Assignez vos prises comme décrit ci-dessus et éditez les paramètres si nécessaire.

UTILISER LE DÉCLENCHEMENT MIDI

La méthode d'assemblage d'une liste de prises pour déclenchement à partir du MIDI est décrite ci-dessus. Une fois que vous avez programmé une série de prises pour un déclenchement MIDI, envoyer simplement les notes MIDI appropriées sur le(s) canal(canaux) sélectionné(s) déclenchera leur lecture. Habituellement, une liste de prises déclenchées par MIDI ressemble à ceci:



Vous pouvez voir ici une configuration habituelle concernant le placement de parties audio sur une piste d'accompagnement séquencée. Il y a deux enregistrements de chœur qui se déclencheront à réception des notes MIDI C1 et C#1, et un solo de guitare qui commencera à jouer sur C3 avec un riff de cuivre jouant sur C4. Toutes les prises sont sur le canal MIDI 16 bien qu'en réalité, rien ne vous empêche de programmer différents canaux MIDI pour certaines, ou toutes les prises. Par exemple, vous pouvez régler les chœurs sur le canal MIDI 15, le solo de guitare sur le canal MIDI 14 et le riff de cuivre sur le canal MIDI 16. De cette façon, vous pouvez réserver des pistes sur votre séquenceur spécialement pour certaines parties audio. Cette possibilité peut être utile si vous avez besoin de déplacer des parties en utilisant la fonction de déplacement de piste sur votre séquenceur.

Dans l'exemple ci-dessus, vous pouvez voir que des Fades ont été programmés pour certaines prises, ce qui est utile pour adoucir les points de départ et de fin d'une prise dont l'édition peut être un peu abrupte. La durée pour chacun des Fade in et Fade out est de 10 secondes (en réalité 9999 millisecondes, mais avec une précision de une milliseconde !). Pour adoucir une attaque ou une fin abrupte, des Fades d'environ 5 à 20 millisecondes conviendront normalement. Des Fades plus longs peuvent être utiles pour atténuer une prise ou provoquer un déclin doux et graduel à la fin de la répétition d'une prise.

Dès que le S3000XL reçoit la note appropriée, sur le canal approprié (c'est-à-dire une note assignée à une prise dans un morceau), l'écran suivant sera affiché :

```
1 TL1          nt  ch lv pan  fin fout rp
  B.VOX 1      C_1 16 65 R40   20  50   1
  B.VOX 2      C#1 16 55 L10    0   0   1
  GUITAR SOLO  C_3 16 60 MID   10  12   1
  BRASS RIFF1  C_4 16 78 MID    0  20   1

playing take:- B.VOX 1        ......  STOP
```

Vous pouvez émettre un ordre MIDI ALL NOTES OFF à partir de votre séquenceur/clavier ou appuyer sur la touche F8 - STOP - sur le S3000XL.

NOTE: Pour jouer des prises à partir du MIDI de cette façon, les prises DOIVENT être programmées pour démarrer à partir de MIDI NOTE OU M.NOTE+DEL, dans la page PLAY.

Quand vous jouez de cette façon, avec un déclenchement MIDI, il y a TOUJOURS un retard constant, qui est programmé dans les pages DREC ou PLAY. Normalement, il vaut mieux décaler chaque prise d'une même valeur de retard. Ceci vous permet de décaler une ou toutes les pistes de votre séquenceur d'une valeur uniforme. Vous pouvez cependant, si vous le souhaitez, programmer un décalage propre à chaque prise, ce qui peut faciliter la synchronisation de certaines prises. Rappelez-vous que vous pouvez utiliser une combinaison du décalage de piste de votre séquenceur et le paramètre de retard variable, pour obtenir des prises en parfaite synchronisation. Par exemple, vos fonctions de décalage de piste sur le séquenceur peuvent ne pas offrir assez de résolution pour obtenir un déclenchement précis de la(les) prise(s). Dans ce cas, réglez le temps de retard de la prise en millisecondes pour obtenir une synchronisation précise.

CONSEIL UTILE: Si votre séquenceur ne peut décaler suffisamment une piste, insérez une mesure, ou une demi-mesure, vide au début de la séquence, puis effacez cette mesure uniquement sur la(les) piste(s) consacrée(s) aux prises de déclenchement. Vous pouvez utiliser le retard MIDI du S3000XL pour décaler le temps de déclenchement.

Gardez en mémoire, bien sûr, que si vous souhaitez déclencher la même prise plusieurs fois (dans le cas d'un chœur que vous voulez placer dans plusieurs refrains), vous n'avez pas à le spécifier plusieurs fois dans la liste quand vous la déclenchez à partir du MIDI. Il vous suffit de la sélectionner une fois et, quand le S3000XL reçoit la note appropriée, cette prise jouera.

Vous noterez que lors d'un déclenchement de prises à partir du MIDI, le champ de répétition n'a aucune fonction - il sert quand des prises fonctionnent de façon séquentielle dans un morceau (voir ci-dessous).

NOTES IMPORTANTES A PROPOS DU DÉCLENCHEMENT DE PRISES EN MIDI

Quand vous déclenchez des prises en MIDI, si vous arrêtez le séquenceur et le faites repartir au milieu de l'endroit où une prise doit jouer, elle ne fonctionnera pas. Il faut la note-on MIDI pour la déclencher. Dans de telles circonstances, il sera nécessaire de "rembobiner" le séquenceur jusqu'à un point précédant la note MIDI, pour vous assurer que la prise reçoit la note-on et se déclenche. C'est également vrai, bien sûr, si vous travaillez avec un séquenceur synchronisé à un magnétophone et que vous déclenchez des prises à partir du MIDI. Si vous arrêtez le magnétophone, vous devrez le rembobiner jusqu'à un point précédent la note MIDI nécessaire au déclenchement de la prise.

Quand une prise se déclenche à partir d'une note MIDI, si vous arrêtez le séquenceur, en supposant que votre séquenceur envoie un ordre MIDI ALL NOTES OFF, les prises arrêteront de jouer. Si, toutefois, votre séquenceur n'émet pas l'ordre ALL NOTES OFF, la prise continuera à jouer mais vous pouvez arrêter la lecture à partir du panneau avant du S3000XL, à l'aide de la touche F8 - STOP.

Comme le S3000XL peut uniquement jouer une prise à la fois, un fondu-enchaîné entre les prises n'est pas possible. De même, si une prise joue pendant qu'une autre est déclenchée, la nouvelle prise aura la priorité, mais veuillez noter qu'il y aura un bref intervalle entre la prise qui se termine et celle qui commence.

UTILISER LE MODE SONG POUR ENCHAINER DES PRISES

Ce mode d'opération vous permet de lire des prises de façon séquentielle à la suite. Ce mode est très appréciable pour des ingénieux de mixage lors de la création de remixes étendus. Il est également utile pour des compositeurs de jingle et de musique TV à thème, qui ont souvent à donner plusieurs versions de différentes durées, du même morceau musical.

La méthode la plus simple d'utiliser le mode Song est de programmer un enregistrement complet (c'est-à-dire enregistrer un morceau entier dans le S3000XL et éditer ses points de départ et de fin), et de le jouer dans le mode SONG. A un niveau plus avancé, vous pouvez utiliser le mode SONG pour lire une série complète de morceaux entiers enregistrés et édités de cette façon, et le mode SONG peut être une façon pratique de séquencer les pistes sur un album. Une application plus élaborée pour le mode Song, est de créer des remixes étendus. Un morceau typique ressemblera à ceci:

```
1 TL1             nt  ch lv pan  fin fout rp
  INTRO 1         C_3 16 65 R40   20   50  1
  INTRO 2         C_3 16 55 L10    0    0  2
  INTRO 1         C_3 16 60 MID   10   12  1
  VERSE 1         C_3 16 78 MID    0   20  1
  BREAK           C_3 16 60 MID   10   12  4
 DD  S.ED PLAY EDIT DREC TAKE       RUN
```

Normalement, les prises peuvent être enregistrées sur le disque en sections, une par une, éditées, puis compilées dans un morceau dans la page S.ED. Vous voyez ici une série de telles prises fonctionnant à la suite, pour former un remix étendu typique. Vous constaterez que certaines étapes sont programmées pour se répéter plusieurs fois et que vous pouvez utiliser le champ de répétition pour obtenir, de cette façon, un meilleur effet - c'est évidemment plus pratique que d'enregistrer plusieurs versions d'une section sur un magnétophone à bande et de couper dans la bande pour les mettre bout à bout!

Des fondu-enchaînés ne sont pas possibles en mode Song mais ce n'est pas un grand inconvénient car la plus grande partie du travail de remix, où la musique comporte habituellement surtout des percussions et de l'édition bout à bout, peut être très efficace. Bien entendu, une bonne édition dépend de la précisions des cuts effectués dans la page EDIT, et écouter un cut hors de son contexte peut ne pas toujours vous donner une idée exacte de la façon dont il sonnera à la suite d'un autre cut. Une séance habituelle d'édition comportera probablement un passage entre la page EDIT et la page SONG pour affiner certaines éditions qui, par elles-mêmes sonnent justes mais qui, à côté d'autres prises, présentent des transitions désagréables. Quand vous passez de la page SONG à la page EDIT, la prise qui vient d'être jouée sera dans la fenêtre EDIT, puis, quand vous retournez à la page SONG, le pas sur lequel vous travaillez sera toujours en cours, ainsi une édition précise ne prendra que quelques secondes. Souvent, les paramètres Fade in et Fade out peuvent aider à aplanir de tels problèmes. L'expérience est la règle du jeu ici !

Quand quelques prises constituent votre morceau, appuyer sur RUN (F8) dans la page principale SONG provoquera leur lecture de façon séquentielle. Vous verrez alors l'affichage suivant:

```
1 TL1             nt  ch lv pan  fin fout rp
 ▮INTRO 1         C_3 16 65 R40   20   50  1
  INTRO 2         C_3 16 55 L10    0    0  2
  INTRO 1         C_3 16 60 MID   10   12  1
  VERSE 1         C_3 16 78 MID    0   20  1
  BREAK           C_3 16 60 MID   10   12  4
PLAYING TAKE-LIST ........    STOP SKIP
```

Appuyez sur F7 pour arrêter la lecture du morceau et appuyez sur F8- SKIP - pour sauter le pas en cours et procéder à la lecture du pas suivant.

NOTE: La fonction SKIP fait démarrer la lecture à partir du pas suivant, mais ne provoque pas la répétition d'un pas.

Lorsque le morceau joue, une petite case contrastée apparaît à gauche du pas en cours pour indiquer la position de lecture. Si le morceau dépasse cinq pas, la liste des pas défilera sur l'écran, celui en cours de lecture étant placé au centre de l'écran. Le numéro du pas, en haut gauche de l'écran change également pour indiquer le pas en cours. Si une série de répétitions a été programmée pour un pas, elles seront décomptées pendant leur lecture, pour que vous puissiez facilement suivre la progression de la lecture.

Vous pouvez jouer à partir de n'importe quelle position dans le morceau, en déplaçant simplement le pointeur vers le haut ou vers le bas de la bande de défilement, à l'aide du contrôleur DATA ou du clavier numérique (voir plus loin UTILISATION DU CLAVIER NUMERIQUE). Appuyez sur RUN pour démarrer la lecture du morceau à partir de ce pas. En haut de l'écran, à gauche du nom du morceau, se trouve un indicateur précisant sur quel pas vous êtes.

UTILISER LE PAVÉ NUMÉRIQUE EN MODE SONG

Vous pouvez utiliser le clavier numérique comme méthode de déplacement dans les pas du morceau. Vous pouvez vous servir des touches du curseur, particulièrement si vous ne changez que d'un pas, mais quand vous souhaitez vous déplacer de plusieurs pas, le clavier deviendra très pratique.

Les raccourcis sont simples et faciles à mémoriser: Avec le curseur dans la barre de défilement, appuyez sur...

1 pour descendre d'un pas

2 pour descendre de deux pas

3 pour descendre de trois pas

4 pour descendre de quatre pas

et ainsi jusqu'à 9, qui, bien sûr, pour descendre de 9 pas.

appuyer simultanément sur la touche –/> et 1 pour remonter d'un pas

appuyer simultanément sur la touche –/> et 2 pour remonter de deux pas

appuyer simultanément sur la touche –/> et 3 pour remonter de trois pas

appuyer simultanément sur la touche –/> et 4 pour remonter de quatre pas

et ainsi jusqu'à –/> et 9 pour remonter de 9 pas.

Les autres touches que vous pouvez utiliser sont :

0 Vous amène au premier pas dans un morceau

+/< Vous amène au dernier pas dans un morceau

ENT/PLAY Déplace toujours le curseur sur la bande de défilement

Veuillez noter, cependant, qu'à l'exception de la touche ENT/PLAY, ces raccourcis clavier FONCTIONNENT UNIQUEMENT QUAND LE CURSEUR EST SUR LA BARRE DE DEFILEMENT. Les utiliser quand le curseur est sur un champ de paramètre dans la page S.ED provoquera l'entrée d'une valeur numérique.

ÉDITION D'UN BLOC EN MODE SONG

Jusque là, nous avons vu comment créer des morceaux d'une façon très simple - c'est-à-dire dans la page S.E.D, appuyer sur MARK, appuyer sur INS, déplacer le curseur d'un pas vers le bas, sélectionner une nouvelle prise - et ceci vous a emmené dans la création d'un morceau. Même si c'est tout ce que vous avez appris à faire, vous devriez trouver la création d'un morceau très facile. Il existe aussi d'autres techniques d'édition disponibles en mode SONG, qui rendent ce mode beaucoup plus puissant.

A l'aide des touches MARK et BLCK vous pouvez identifier des blocs complets de pas, les copier et les déplacer dans un morceau très facilement. Un exemple est plus commode pour l'expliquer. Supposons que vous avez ceci:

TAKE 1	C'est une section de batterie d'une mesure, avec une cymbale sur le temps fort de la mesure 1
TAKE 2	C'est une section de batterie de deux mesures, sans cymbale
TAKE 3	C'est une batterie d'une mesure, avec un petit break à la fin

Vous avez programmé les pas comme suit:

TAKE 1	Pas de répétition
TAKE 2	3 répétitions
TAKE 3	Pas de répétition

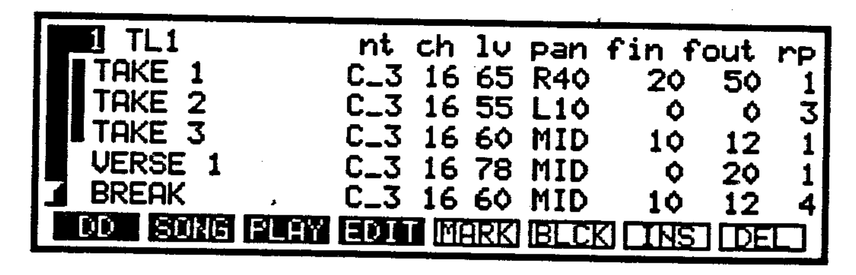
Vous avez créé une section complète de batterie de 8 mesures, avec une cymbale au début et à la fin. Supposons que vous vouliez maintenant que toute la section se répète 4 fois. Vous pouvez le faire de la façon compliquée, en marquant et insérant chaque pas de façon séquentielle, mais la méthode la plus facile est celle-ci:

Assurez-vous que le curseur est sur la barre de défilement, déplacez-le sur le premier pas dans le bloc, TAKE 1, et appuyez sur MARK. Puis déplacez le curseur de deux pas vers le bas en appuyant sur 2 dans le pavé numérique, et appuyez sur BLCK. Cette opération marque les trois pas pour un seul bloc. Déplacez maintenant le curseur d'un pas vers le bas (en appuyant sur 1 sur le pavé), et appuyez sur INS. Vous copierez ce bloc à la fin de TAKE 3.

Vous pouvez maintenant faire l'une de ces deux opérations pour le copier deux fois. Vous pouvez déplacer le curseur à la fin du second bloc (appuyez sur 3 sur le pavé numérique) et appuyez de nouveau sur INS puis déplacez le curseur à la fin du troisième bloc (appuyez de nouveau sur 3 sur le pavé), puis appuyez sur INS une fois encore. L'autre façon d'obtenir le même résultat est de déplacer le curseur en arrière sur TAKE 1, d'appuyer sur MARK puis de déplacer le curseur sur le deuxième événement de TAKE 3 (appuyez sur 5 sur le pavé numérique) et appuyez sur BLCK, appuyez sur 1 sur le pavé pour déplacer le curseur d'un pas vers le bas, et appuyez sur INS. Cette opération ajoutera le bloc entier à sa propre fin. Les deux méthodes sont également efficaces, aussi choisissez celle qui est la plus facile pour vous.

Cette méthode de copie et d'insertion de bloc a plus d'utilité qu'ajouter simplement un bloc à lui-même. Un autre exemple vous le démontrera:
Supposons que vous avez les trois prises séquencées comme ci-dessus - TAKE 1 une fois, TAKE 2 trois fois, TAKE 3 une fois - et que vous vouliez insérer ceci juste avant le BREAK dans votre mixage étendu. Déplacez le curseur sur TAKE 1 et appuyez sur MARK. Appuyez sur 2 sur le pavé numérique pour vous amener sur TAKE 3 et appuyez sur BLCK.

Déplacez maintenant le curseur sur le point juste avant BREAK - c'est-à-dire la flèche pointée juste avant, ainsi:



Appuyez maintenant sur INS et le bloc entier sera inséré avant le BREAK.

Ces fonctions d'édition sont très pratiques pour créer des remixes complexes car elles vous permettent de déplacer des sections entières et de les placer très rapidement et facilement, où vous voulez dans un morceau. Cela signifie que vous pouvez considérer des petites et courtes prises ajoutées ensemble, comme une seule longue prise, qui peut être insérée où vous le désirez.

NOTE: *Il est seulement possible de marquer comme bloc des pas voisins - vous ne pouvez pas marquer comme bloc une série de pas, en sauter quelques-uns, puis marquer d'autres pas.*

Bien sûr, cette fonction d'édition de bloc peut aussi être utilisée pour effacer des blocs de pas.

NOMMER UN MORCEAU

Pour nommer un morceau, appuyez sur la touche NAME et entrez de la manière habituelle un nom comportant jusqu'à douze caractères. Validez-le en appuyant sur ENT/PLAY.

SAUVEGARDE D'UN MORCEAU

Pour sauvegarder un morceau, allez dans le mode SAVE, et sélectionnez CURSOR ITEM ONLY comme type de sauvegarde. Placez le curseur sur le nom du morceau(ce sera TL1 si vous ne lui avez pas donné de nom) et appuyez sur F7 ou F8 selon que vous désiriez ou non effacer le volume ou le disque avant la sauvegarde.

Bien sûr, si vous le désirez, vous pouvez aussi sélectionner ENTIRE VOLUME afin de sauvegarder non seulement le morceau, mais aussi les échantillons, les programmes, les multi et les effets actuellement présents en mémoire.

CHARGEMENT D'UN MORCEAU

Dans le mode LOAD, sélectionnez CURSOR ITEM ONLY comme type de chargement, et placez le curseur sur le nom du morceau. Appuyez sur F7 ou F8 selon que vous désiriez ou non effacer le contenu actuel de la mémoire avant de sauvegarder.

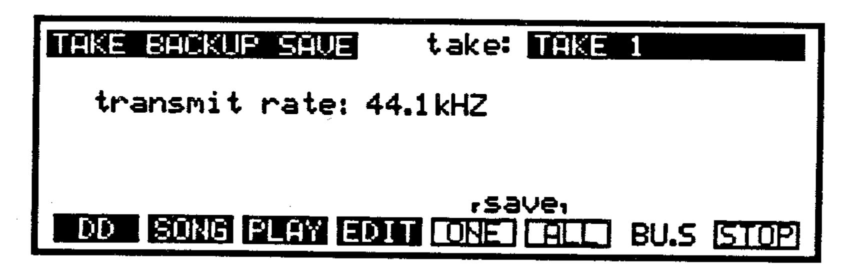
Si vous avez sauvegardé le morceau en mode ENTIRE VOLUME ou MULTI+P+S, il vous faudra le recharger en utilisant le même mode, afin que tous les programmes, échantillons, multis et effets associés à ce morceau soient aussi chargés.

COPIE DE SÉCURITÉ DES PRISES SUR DAT

Sauvegarder des prises sur DAT est possible par l'intermédiaire de la page PLAY des fonctions d'enregistrement sur disque. La touche de fonction F7 - BU.S - vous amène à la page BACKUP SAVE. C'est à dire :

```
DD PLAY/PARAMETERS   take: TAKE 1
samp.rate: 44100Hz   start: M.NOTE+DEL
varispeed: +00.00%   predelay: 400mS
  fade in:   10mS     note: C_3   ch: 16
  fadeout:   50mS   stereo: 50   pan: MID
FX bus: OFF send:00  indiv: 50   --> 7/8
 DD  SONG PLAY EDIT DREC TAKE BU.S PRME
```

Appuyez sur F7 - BU.S - fera apparaître cet écran :



Cette page unique affichera la fréquence de transmission pour la sauvegarde sur DAT, qui peut être uniquement fixée sur 44,1kHZ. Ce champ n'est pas accessible à l'utilisateur, il est simplement affiché pour information. Quand une prise est sauvegardée sur disque, toutes les données liées à elles sont aussi sauvegardées, ce qui inclut les points d'édition de départ et de fin, les paramètres MIDI, Fade in/out, etc...

Pour sauvegarder des prises sur DAT, vous pouvez le faire individuellement ou pour toutes. Pour sauvegarder une seule prise, sélectionnez la prise appropriée dans le champ de prise dans le haut droit de l'écran. Appuyez sur la touche RECORD de votre appareil DAT, puis appuyez sur F5 - ONE. Ceci sauvegardera sur DAT uniquement la prise sélectionnée.

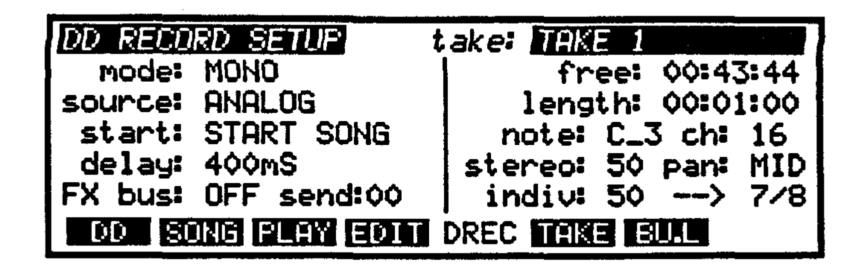
Pour sauvegarder sur DAT toutes les prises du disque, indépendamment de la prise sélectionnée dans le champ de prise, appuyez sur RECORD de votre appareil DAT, puis appuyez sur F6- ALL. Le S3000XL sauvegardera systématiquement toutes les prises contenues dans le disque. Quelle que soit l'opération que vous effectuez (c'est à dire sauvegarder individuellement ou globalement), vous verrez l'écran suivant :

```
saving take:- TAKE 1        ......  STOP
```

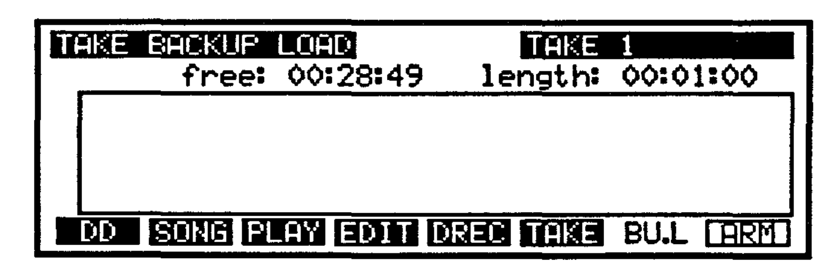
Celui-ci indique la prise en cours de sauvegarde. A n'importe quel moment, vous pouvez abandonner cette procédure en appuyant sur F8 - STOP.

RECHARGER LES PRISES DU DAT SUR LE DISQUE

Les fonctions de chargement des prises sont disponibles dans la page DREC avec F7 - BU.L. C'est-à-dire:



En appuyant sur cette touche, vous obtiendrez l'écran suivant :



Cette page ressemble à celle concernant l'enregistrement, excepté que le champ threshold a disparu. Pour exécuter le chargement d'une prise individuelle ou de toutes les prises, positionner le DAT, puis pressez F8 - ARM sur le S3000XL. Vous verrez le message suivant :

```
name-match takes will be wiped! OK  EXIT
```

Indiquant que les prises existantes sur le disque et possédant un nom identique à celles sauvegardées sur DAT seront remplacées par celles du DAT. Appuyez sur OK ou EXIT suivant votre choix.

NOTE IMPORTANTE :

APPUYER SUR "OK" EFFACERA IRRÉMÉDIABLEMENT LES PRISES PORTANT LE MÊME NOM.

SOYEZ PRUDENT DANS VOTRE CHOIX.

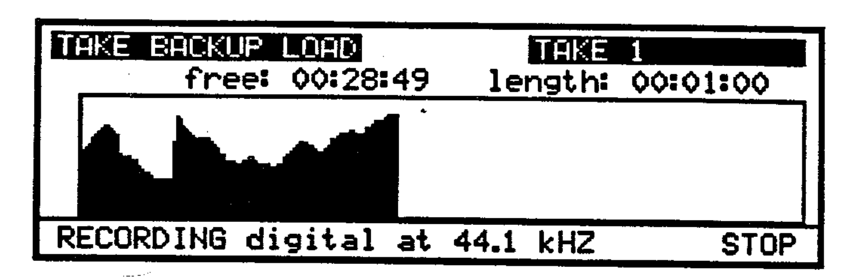
Immédiatement après avoir appuyé sur OK, l'affichage donnera ceci ::

```
 carrier - 44.1kHZ
waiting for take from DAT....      ABORT
```

Indiquant que le S3000XL est en mode réception du signal numérique par l'intermédiaire de l'interface numérique. Vous pouvez maintenant démarrer votre appareil DAT.

Si l'afficheur marque WAITING FOR CARRIER, cela indique que le branchement numérique n'est pas correct. Vérifiez vos connexions, ainsi que les réglages de l'interface numérique dans la page DIGI de REC1 dans EDIT SAMPLE. Vous pouvez presser F8 - ABORT - pour quitter cet écran.

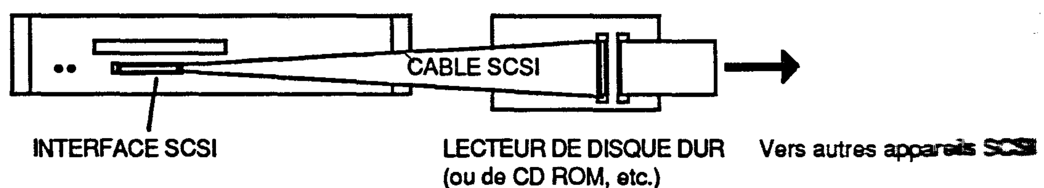
Si vous souhaitez procéder au chargement, appuyez sur la touche PLAY de votre DAT. Lorsque la prise est chargée sur le disque, l'écran indique :



C'est identique à la page normale Record lorsqu'un enregistrement va être fait et l'enveloppe de la forme d'onde de la prise sera affichée dès qu'elle sera chargée. La fonction de chargement du DAT est, en réalité, simplement une autre façon d'enregistrer et ce contrôle fiable vous tient informé de l'avancement du processus de chargement du DAT. A tout moment, vous pouvez presser STOP (F8) pour annuler le chargement.

BRANCHEMENT D'UN LECTEUR DE DISQUE DUR EXTERNE

Les appareils SCSI (lecteurs de disque dur, de CD-ROM, etc.) se branchent de la façon suivante :



Le S3000XL utilise un connecteur SCSI 25 broches. A l'aide d'un câble SCSI[3], adéquat, connectez le ou les lecteur(s) au S3000XL comme indiqué ci-dessus. La plupart des lecteurs sont équipés de deux prises SCSI, l'autre servant de prise "thru" pour les autres appareils SCSI tels qu'un lecteur de CD-ROM ou un autre lecteur de disque dur, etc.

NOTES CONCERNANT L'UTILISATION DE LECTEURS DE DISQUE DUR

CABLES SCSI

Utilisez toujours des câbles SCSI de bonne qualité. L'utilisation de câbles SCSI bon marché peut sembler plus intéressante financièrement, surtout si votre budget est serré, mais de tels câbles peuvent faire augmenter le risque d'erreur dans les données.

La connexion SCSI nécessite que chaque prise soit spécifiquement reliée à la masse. Il existe dans le commerce deux types principaux de câbles SCSI. Les uns sont de type moulés, les deux prises à chaque bout étant moulées avec le câble. Les autres sont des câbles plats de type "ruban". Ce type de câble se trouve uniquement à l'intérieur des appareils.

Certains câbles moulés sont équipés d'une seule masse pour toutes les connexions et sont donc moins fiables. Ils conviennent certainement très bien s'ils sont utilisés avec un ordinateur pour charger des petits documents tels que fichiers de traitement de texte, etc., mais étant donné les importantes quantités de données utilisées par le S3000XL, nous savons qu'ils peuvent causer des problèmes.

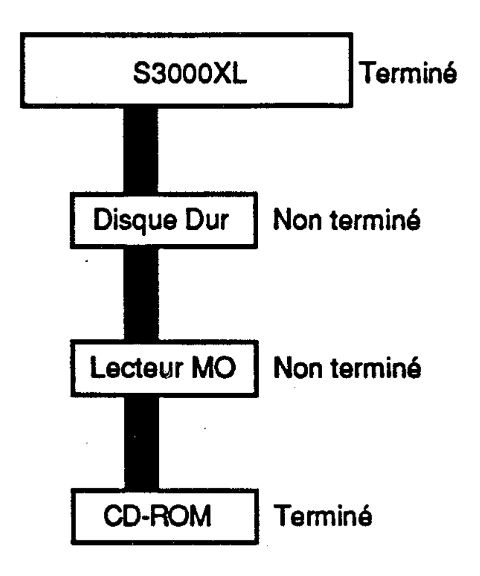
Il existe des câbles moulés ou chaque conducteur dispose d'une masse, et où le câble lui-même est blindé. C'est ceux que nous vous recommandons.

TERMINAISON

Une chaîne d'appareils SCSI doit être "terminée" à chaque bout, c'est pourquoi des "bouchons de terminaison" équipent la plupart des appareils SCSI que vous achetez. L'interface SCSI du S3000XL est équipée de cette "terminaison". Le plus fréquemment, le S3000XL sera à un bout de la chaîne et devra donc être laissé avec sa terminaison. Tous les disques se trouvant entre le S3000XL et le dernier appareil SCSI de la chaîne devront être sans terminaison (ceci peut être effectué physiquement en enlevant le bouchon de terminaison ou parfois au moyen d'un DIP switch à l'arrière de l'appareil - veuillez consulter la documentation de l'appareil). Le dernier appareil de la chaîne doit <u>absolument</u> être équipé d'une terminaison.

---

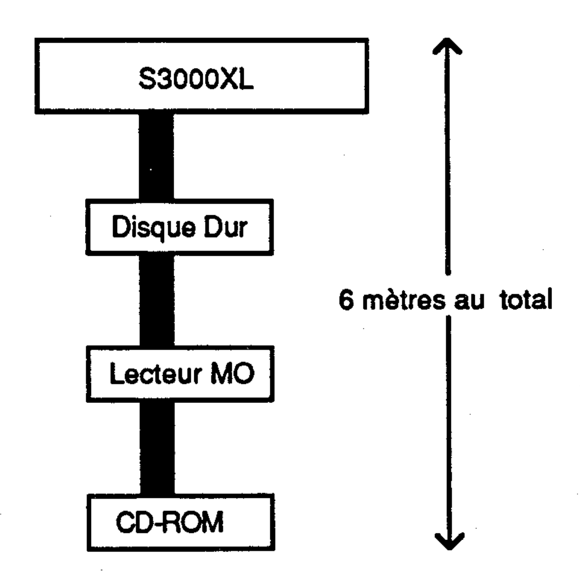
3 Certains appareils SCSI utilisent des connecteurs 50 broches. Si vous utilisez de tels appareils, vous devrez vous procurer un câble 25 broches/50 broches ou un adaptateur 50 broches/25 broches. Votre revendeur vous conseillera à ce sujet.



Des terminaisons incorrectes peuvent provoquer des erreurs de données. Vérifiez que la chaîne SCSI est correcte. Si vous avez des doutes, consultez votre revendeur qui pourra vous aider.

LONGUEUR DE CÂBLE

La norme SCSI mentionne que la longueur totale de la chaîne SCSI ne doit pas dépasser 6 mètres. La "longueur totale" signifie la totalité de la chaîne entre le premier et le dernier appareil, et non pas la longueur du câble entre chaque appareil. Les chaînes SCSI plus longues peuvent provoquer des erreurs de données et même corrompre les données.



PROBLÈMES DE COMPATIBILITÉ DES DONNÉES

Avec l'avance technologique, certains problèmes de compatibilité entre anciens et nouveaux modèles peuvent survenir (comme ce qui se passe avec les logiciels compatibles PowerPC !). Chez Akai, nous avons essayé de fabriquer des modèles aussi compatibles que possible, de façon descendante (pour pouvoir utiliser des données provenant de nouveaux modèles sur d'anciennes machines) et ascendante (pouvoir utiliser des données provenant d'anciennes machines sur des nouvelles). Malgré cela, il y a certaines choses que les possesseurs d'anciens samplers Akai doivent connaître.

DONNÉES DE SONS

Le S3000XL peut utiliser des programmes et des échantillons créés sur S900, S950, S1000, S1100, S2800, S3200 et S2000.

Lorsque vous utilisez des disquettes S900/S950 dans le S3000XL, ce message est affiché :

```
S900 DISK ! use only for reading
```

Le S3000XL est en train de convertir les échantillons 12 bits du format S900/950 en échantillons 16 bits pouvant être utilisés par le S3000XL.

Une disquette S1000/S1100 peut être lue sans problèmes mais lorsque vous la sauvegarderez sur une disquette S3000XL, il y a certaines choses à savoir.

Le S3000XL autorise la sauvegarde de 512 éléments sur disquette ou disque dur (avec le S1000/S1100 c'était 64 éléments sur disquette et 128 sur disque dur). En conséquence, le format complet du répertoire du disque est différent.

Si vous essayez de sauvegarder sur une disquette ayant été formatée sur un S1000 ou un S1100, comme le répertoire de la disquette est différent, la disquette S1000/1100 devra être reformatée au format S3000XL. Vous pouvez le faire “manuellement” en formatant la disquette au moyen de la procédure FLOPPY FORMAT décrite dans le chapitre GLOBAL, mais au moment de la sauvegarde, si vous choisissez WIPE, ce processus sera effectué automatiquement. Si cependant vous utilisez GO au lieu de WIPE, le S3000XL vous rappellera :

```
re-format or arrange before writing !
```

Vous pouvez aussi choisir de lancer la procédure de formatage ou simplement appuyez sur WIPE.

C'est la même chose pour les volumes de disque dur. Si vous utilisez simplement GO pour sauvegarder dans un volume de disque dur ce qui était à l'origine formaté sur S1000 ou S1100, ce message sera affiché :

```
Must kill S1000 volume before writing !
```

Cela signifie que le répertoire de ce volume a besoin d'être réécrit au format S3000XL. Pour cela appuyez sur WIPE - pour réécrire automatiquement le répertoire. Après cela, vous pourrez utiliser ce volume comme un volume normal.

ATTENTION !

AVEC L'UTILISATION D'UN DISQUE DUR, L'ACTION DE SUPPRIMER UN VOLUME S'APPLIQUE UNIQUEMENT A CE VOLUME. CE N'EST PAS UNE PROCÉDURE DE FORMATAGE. LORSQUE VOUS VOYEZ LE MESSAGE D'ALERTE, UTILISEZ WIPE - NE FORMATEZ PAS VOTRE DISQUE DUR SINON VOUS EFFACERIEZ TOUT.

Si vous avez peur de détruire les données d'un volume de disque dur, sauvegarder dans un autre volume vide.

NOTE:Si vous pensez avoir encore besoin de cette disquette dans un S1000 ou un S1100, il est conseillé de sauvegarder les données S3000XL sur une autre disquette formatée S3000XL, à moins que vous ne disposiez d'un logiciel pour S1000/1100 pouvant lire les disquettes S3000XL.

Un S1000/S1100 ne peut pas lire directement les données d'échantillon et de programme provenant d'un S3000XL mais il existe un logiciel pour S1000/S1100 permettant un certain degré de compatibilité ascendante. Veuillez contacter votre revendeur Akai pour obtenir des informations à ce sujet si vous voulez utiliser des sons de S3000XL sur un S1000 ou un S1100.

Le S900 ou le S950 ne peuvent pas lire les données sonores du S3000XL.

Si vous possédez un S3000 (ou S2800 ou 3200), vous pourrez utiliser les données d'échantillon et de programme du S3000XL sans l'aide d'un logiciel particulier (cependant, nous vous conseillons d'avoir la dernière version logicielle pour obtenir de meilleurs résultats).

FICHIERS D'EFFETS

Même si le S3000XL est équipé de la carte multieffet optionnelle EB16, il ne pourra pas utiliser les fichiers d'effets provenant des S1100, S3000 ou S3200. Les fichiers d'effets créés pour la carte multieffet optionnelle du S3000XL ne peuvent pas non plus être utilisés sur les S1100, S3000 ou S3200.

MULTIS

Un ancien modèle d'échantillonneur Akai ne pourra pas lire les fichiers MULTI des samplers nouvelle génération.

CONFIGURATIONS DE BATTERIE (Drumset) DU ME-35T

Le S3000XL n'a pas la possibilité de contrôler le convertisseur Drum/MIDI ME-35T Akai, et donc ne peut pas lire ces fichiers.

FICHIERS SONG ET QLISTS

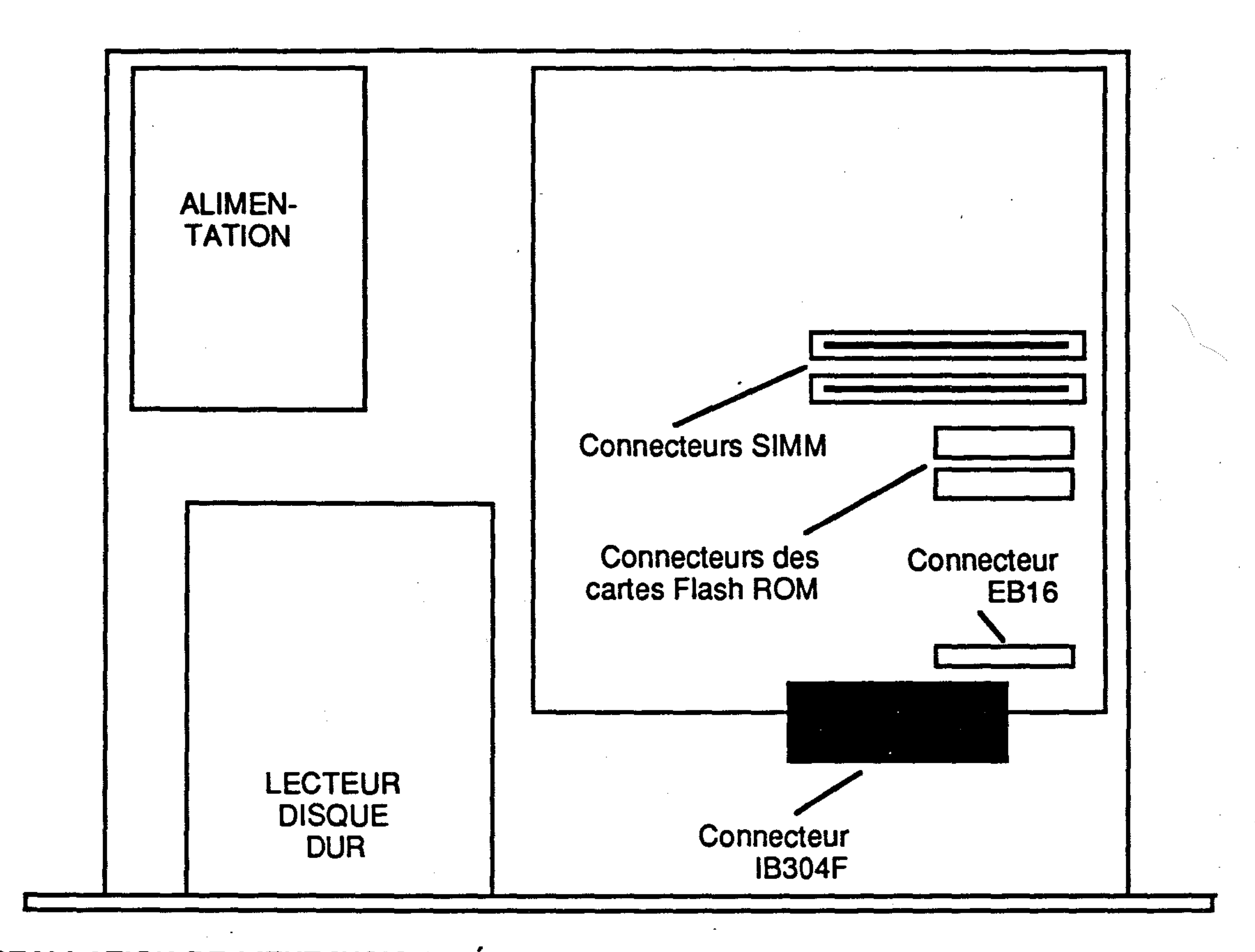
Comme le S3000XL ne dispose pas de fonction d'enregistrement direct sur disque dur, les fichiers Song et Qlist créés sur un S1100, S3200 ou un S3000 mis à niveau ne peuvent pas être utilisés.

INSTALLATION DES OPTIONS

Le S3000XL peut accueillir plusieurs options. Ce sont : la banque de seconds filtres et un troisième générateur d'enveloppe IB304F, le processeur multieffet et l'extension mémoire EB16. Vous pouvez les installer vous-même si vous vous en sentez capable. Pour cela vous devez enlever le couvercle du boîtier.

**** REMARQUE IMPORTANTE ****
Consultez votre revendeur AKAI Professionnel pour l'installation des diverses options (dont l'extension de mémoire) dans votre S3000XL. Une installation réalisée par vous-même pourrait entraîner un dysfonctionnement des composants ou de l'appareil lui-même. AKAI ne peut être tenu responsable des dysfonctionnements, dommages ou pertes causés par une mauvaise installation ou un fonctionnement inadapté.

Retirer le dessus du boîtier en dévissant les deux grosses vis de chaque côté ainsi que la plus petite se trouvant au centre du panneau arrière. En regardant à l'intérieur du S3000XL, vous voyez à peu près ceci :



INSTALLATION DE L'EXTENSION MÉMOIRE

La mémoire interne du S3000XL peur être poussée à 32 Moctets grâce à des barrettes SIMM. Le S3000XL est livré avec 2 Mégas de mémoire soudée et vous disposez de deux connecteurs pour installer les barrettes SIMM. Celles-ci sont insérées en les inclinant légèrement puis en les poussant pour les mettre en place dans les clips. Comme les barrettes SIMM peuvent être d'origines différentes, il ne nous est pas possible de vous dire dans quel sens les installer en faisant référence à l'emplacement de leurs composants, car certaines barrettes ont des composants mémoire montés sur les deux faces. Malgré tout ces barrettes ne peuvent être installées que d'une seule manière, vous n'aurez donc pas de problèmes, mais ne forcez pas lorsque vous les mettez en place sinon elles pourraient se casser.

Les barrettes SIMM peuvent fonctionnent à des vitesses différentes selon les modèles. Nous recommandons celles qui fonctionnent à 70 NS (nanosecondes).

Les barrettes SIMM sont aussi de tailles différentes selon les modèles. Veuillez noter les configurations mémoire suivantes, possibles dans le S3000XL.

Interne	Slot SIMM 1	Slot SIMM 2	TOTAL
2M	Aucune	Aucune	2M
2M	2M	Aucune	4M
2M	2M	2M	6M
2M	4M	Aucune	6M
2M	4M	2M	8M
2M	4M	4M	10M
2M	16M	Aucune	18M
2M	16M	2M	20M
2M	16M	4M	22M
2M	16M	16M	32M *

* Si des barrettes SIMM 2 x 16M ont été installées, la mémoire interne de 2 Mégas est ignorée

NOTE: Les composants mémoires sont sensibles à l'électricité statique. Veuillez observer les précautions suivantes :

- *Débranchez le S3000XL avant de procéder à l'installation des cartes.*
- *Les barrettes SIMM peuvent être munies d'une protection ayant pour but de décharger l'électricité statique. Nous vous suggérons de relier cette protection au boîtier du S3000XL. Si ce n'est pas le cas, essayez de décharger l'électricité statique en touchant un objet métallique relié à la terre avant de manipuler ces barrettes.*
- *Manipulez toujours les cartes mémoire en les tenant par les bords, en évitant de toucher aux composants.*
- *Pour minimiser l'électricité statique, éviter d'effectuer ces manipulations dans des lieux très secs ou sur un sol recouvert de moquette.*

INSTALLION DES CARTES FLASH ROM FMX008

En plus d'installer une mémoire RAM (mémoire vive - Random Access Memory) de 32 Mégas, vous pouvez installer 16 Moctets supplémentaires de mémoire FLASH ROM, pour un total de 48 Moctets. Normalement la mémoire ROM (mémoire morte - Read Only Memory), ne peut qu'être lue, elle ne peut pas servir à sauvegarder des données et celles qui sont contenues dans cette ROM sont habituellement programmées en usine. Le contenu de la mémoire ROM est conservé après l'extinction de l'appareil. La mémoire RAM, vous permet de mettre en mémoire tous les sons que vous voulez, mais ceux-ci seront perdus à l'extinction de l'appareil. Par contre, la FLASH ROM a les avantages d'une mémoire RAM et d'une mémoire ROM. Vous pouvez y écrire des données comme dans une RAM, mais à l'extinction de l'appareil, son contenu sera conservé. Ceci vous permet de charger vos sons favoris depuis un disque (par exemple ceux que vous pensez utiliser le plus souvent) et de les sauvegarder sur la FLASH ROM de façon à ce qu'ils résident en permanence dans votre échantillonneur. Une fois dans la FLASH ROM, vous n'aurez plus besoin d'effectuer de longues routines de chargement chaque fois que vous désirerez les utiliser.

Vous pouvez installer deux cartes FLASH ROM FMX008 de 8 Moctets dans le S3000XL. Pour installer ces cartes, insérez-les dans les connecteurs de la carte ROM sans forcer.

NOTE: Vous aurez besoin de la version logicielle 1.30 pour utiliser l'extension EXM008.

Veuillez consulter votre revendeur pour les détails concernant les diverses options.

Si vous êtes un familier des synthétiseurs analogiques, voici le S3000XL présenté sous la forme d'un synthétiseur modulaire très sophistiqué. Comme vous le voyez, c'est plutôt impressionnant !

LFO2: WAVE, RATE, OUT, DEPTH, DELAY
LFO1: WAVE, RATE, DEPTH, DELAY, OUT, — EXTRA DEPTH — MODWHL, PRESS, VELO, LFO DESYNC ON/OFF, RATE MOD, DEPTH MOD INPUT, DELAY MOD INPUT, IN
ENV3: RATE 1, RATE 2, RATE 3, RATE 4, OUT, LEVEL 1, LEVEL 2, LEVEL 3, LEVEL 4, VEL-R1, VEL-R4, OFF VEL-R4, KEY SCALE, TEMP, VEL-OUT
ENV2: RATE 1, RATE 2, RATE 3, RATE 4, OUT, LEVEL 1, LEVEL 2, LEVEL 3, LEVEL 4, VEL-R1, VEL-R4, OFF VEL-R4, KEY SCALE, TEMP, VEL-OUT
ENV1: ATTACK, DECAY, SUSTAIN, RELEASE, OUT, VEL-ATT, VEL-REL, OFF VEL-REL, KEY SCALE, TEMP, ATTACK HOLD ON/OFF

PITCH MOD: KG TUNE, BEAT, LFO1 MOD, MOD IN, IN
OSCILLATOR 1: WAVE SELECT, OCTAVE, FINE, TONE, VEL HIGH, VEL START, LEVEL, PAN (L R), KBD ON/OFF, VEL LOW
OSCILLATOR 2: WAVE SELECT, OCTAVE, FINE, TONE, VEL HIGH, VEL START, LEVEL, PAN (L R), KBD ON/OFF, VEL LOW
FILTER 1: CUTOFF FREQ, RES, KBD, MOD IN 1, MOD IN 2, MOD IN 3, IN
AMP MOD: MOD IN, IN

KEYRANGE: KG XFADE ON/OFF, LOW NOTE, MIDI SPAN ON/OFF, HIGH NOTE
OSCILLATOR 3: WAVE SELECT, OCTAVE, FINE, TONE, VEL HIGH, VEL START, LEVEL, PAN (L R), KBD ON/OFF, VEL LOW
OSCILLATOR 4: WAVE SELECT, OCTAVE, FINE, TONE, VEL HIGH, VEL START, LEVEL, PAN (L R), KBD ON/OFF, VEL LOW
FILTER 2: MODE (LP, BP, HP, EQ), CUTOFF FREQ, RES, KBD, LEVEL, MOD IN 1, MOD IN 2, MOD IN 3, IN
TONE: FREQ, SLOPE

CONTINUOUS MIDI CONTROLLERS: KEYBOARD, PITCHBEND, MODWHEEL, PRESSURE, VELOCITY, EXT MIDI

MASTER CONTROL SECTION
PITCHBEND: BEND UP, BEND DOWN, +24, -24, HELD ON/OFF, PRESSURE -12 +12
SEMITONE TUNING: C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B, TEMP, KEY
MASTER: FINE, OCTAVE
SOFT PEDAL: ATT, LOUD, FILT
MODES: MONO LEGATO ON/OFF, LISTEN SOLO ON/OFF, KG XFADE ON/OFF
MASTER OUTPUT: LOUD, STEREO LEVEL, IND OUT, IND OUT LEVEL, MOD IN 1, MOD IN 2, MOD IN 3, IN
MASTER PAN: PAN (L R), MOD IN 1, MOD IN 2, MOD IN 3, IN

En haut, le contrôleur, les LFO et les générateurs d'enveloppe . En-dessous, les "oscillateurs" (soit les quatre zones de keygroup), les filtres et l'amplificateur. En dessous se trouvent les contrôleurs MIDI et en dessous encore, la section de contrôle générale, pour le réglage de l'accord, de la sortie, etc..

Sur un tel synthé, la liaison entre les différents modules était établie grâce à des patchs ou cordons mais sur le S3000XL, elles sont réaliser de manière logicielle grâce aux fonctions APM.

Certains des "modules" figurant sur ce schéma ne seront en service que si l'option IB304F a été installée.

LISTE DES CONTROLEURS MIDI

Les contrôleurs figurant sur la liste suivante peuvent être utilisés en tant que tels dans un programme, et sont sélectionnés dans la page principale MIDI, en mode GLOBAL.

0	Sélection de banque
1	Molette ou levier de modulation
2	Contrôleur de souffle
3	Non défini
4	Contrôleur au pied
5	Temps de portamento
6	Entrée de Données MSB (Bit de poids fort)
7	Volume principal
8	Balance
9	Non défini
10	Panoramique
11	Contrôleur d'expression
12	Contrôle d'effet1
13	Contrôle d'effet2
14-15	Non défini
16-19	Contrôleurs d'Intérêt Général (1 à 4)
20-31	Non défini
32-63	LSB - Bit de poids faible pour les valeurs 0 à 31
64	Pédale forte (sustain)
65	Portamento ON/OFF
66	Sostenuto
67	Pédale douce
68	Commutateur de legato au pied (vv = 00-3F: NORMAL, 40-7F: LEGATO)
69	Hold 2
70	Contrôleur de son 1 (par défaut : Variation sonore)
71	Contrôleur de son 2 (par défaut : Timbre/Contenu Harmonique
72	Contrôleur de son 3 (par défaut : Durée du Release)
73	Contrôleur de son 4 (par défaut : Durée de l'Attaque)
74	Contrôleur de son 5 (par défaut : Brillance)
75-79	Contrôleurs de son 6-10 (Pas de réglage par défaut)
80-79	Contrôleurs d'Intérêt Général (5 à 8)
84	Contrôle du portamento
85-90	Non défini
91	Effets 1 profondeur (précédemment External Effects Depth)
92	Effets 2 profondeur (précédemment Tremolo Depth)
93	Effets 3 profondeur (précédemment Chorus Depth)
94	Effets 4 profondeur (précédemment Celeste (Detune) Depth)
95	Effets 5 profondeur (précédemment Phaser Depth)
96	Incrémentation des données
97	Incrémentation des données
98	LSB de numéro de paramètre non agréé
99	MSB de numéro de paramètre non agréé
100	LSB de numéro de paramètre agréé
101	MSB de numéro de paramètre agréé
102-119	Non défini
120-127	Réservé aux messages en Mode Canal